

人体解剖図

から学ぶ キャラクター デッサン の描き方

岩崎こたろう／カネダ工房◎著

構造を知れば必ず上手く描ける!

1000点以上の豊富な図版を使って
人体デッサンのあらゆる難題を克服できる
テクニックをやさしく解説!

誠文堂
新光社

人体解剖図

から学ぶ

キャラクター

デッサン

の描き方



岩崎こたろう／カネダ工房◎著

人体解剖図

から学ぶ

キャラクター デッサンの 描き方

目次

第1章 人体の構造を知る 005

骨格	006
内臓	013
脳	017
眼球	018
筋肉	019
人の標準的な理想頭身（7頭身）	031
男女のプロポーション差	032

第2章 人体描写の基本 033

01 人体は立体の集合体 034

理想頭身	034
頭身からバランスを考えて人物を作図する	035
キャラクターによって変わる頭身	036
アタリ（略図）から組み立てる①	037
頭部のバランスを考えながら描く	038
骨格・筋肉の凹凸によって顔の影は決まる	040

02 顔の各部位（男女） 042

骨格にも個性がある	043
人体構造を意識して描くあらゆる角度の顔	044
顔の筋肉（表情筋）の仕組み	045
アタリ（略図）から組み立てる②	049

03 骨格・筋肉を意識した首と肩 050

首についての作図ポイント	050
肩から背中にかけての作図ポイント	052



04	骨格・筋肉を意識した腕・脚の 360°	054
	腕の立体感を観察する	054
	足の立体感を観察する	057
	腕の男女比（男性の場合）	059
	腕の男女比（女性の場合）	060
05	骨格・筋肉を意識した手・足の 360°	062
	5本の指をひとつずつ追うのではなく、立体として手を考える	062
	バランスを重視して、足を地に着ける	065
06	人体に表れている骨	068

第3章 人体造成と描写のコツ 071

01	上半身を中心に各種ポーズ	072
	男女の差	072
	筋肉の線の例	082
	上半身のフカンやアオリの描くときの意識	084
	デフォルメにも、ちゃんと人体構造は内蔵されている	086
02	下半身を中心に各種ポーズ	088
	男性と女性の下半身の肉づきのちがい	088
	下半身のフカンやアオリの描くときの意識	092
	レイヤーを使用した描き方	094
	重なり合う足をイメージする	096
03	人体パーツを分割した全身イメージ	098
	体を折り曲げた体の描き方・注意点	100
04	デフォルメ	102
05	女性の特徴を描く（男女のちがい）	104
06	女性の首・肩	106
07	女性の手	108
08	女性の胸	110
09	女性の腰・お尻	115



10	女性の足	119
11	髪と頭皮の関係	123
	様々な髪型を描く	126
12	眼鏡と顔の関係	130
13	装飾品と人体の関係	132
14	子供・老人の特徴	136
15	脂肪によるたるみの表現	138

第4章 動作を描く 141

01	重心によるバランス	142
02	人体の遠近法	146
03	歩く	150
04	走る	152
05	跳ぶ・跳ねる	156
06	投げる	158
07	振る (バット・ラケット)	162
08	振る・突く (刀等)	164
09	殴る	170
10	蹴る (空手等)	176
11	蹴る (サッカー等)	180
12	その他のスポーツ動作	184
13	人体構造を無視しまちがいやすい例	186

あとがき：岩崎こたろう 189

あとがき：カネダ正樹 190

参考文献 191



第1章

人体の構造を知る

アニメや漫画、イラストで人体を描こうと思ったとき、骨格や筋肉の構造を想像しながら描こうとは、まず思いません。しかし、続けていけば多様なポーズを描かなければならない場面に出くわします。そんなときに役に立つのが、人体の構造を頭の中に置くことです。

この章では、人体の構造を解剖図として徹底的にお見せします。なお、各部位の名称を、一応付してはありますが、すべてを付すのが本章の目的ではありません。まずは、フォームを参照してください。

骨格 1

全身

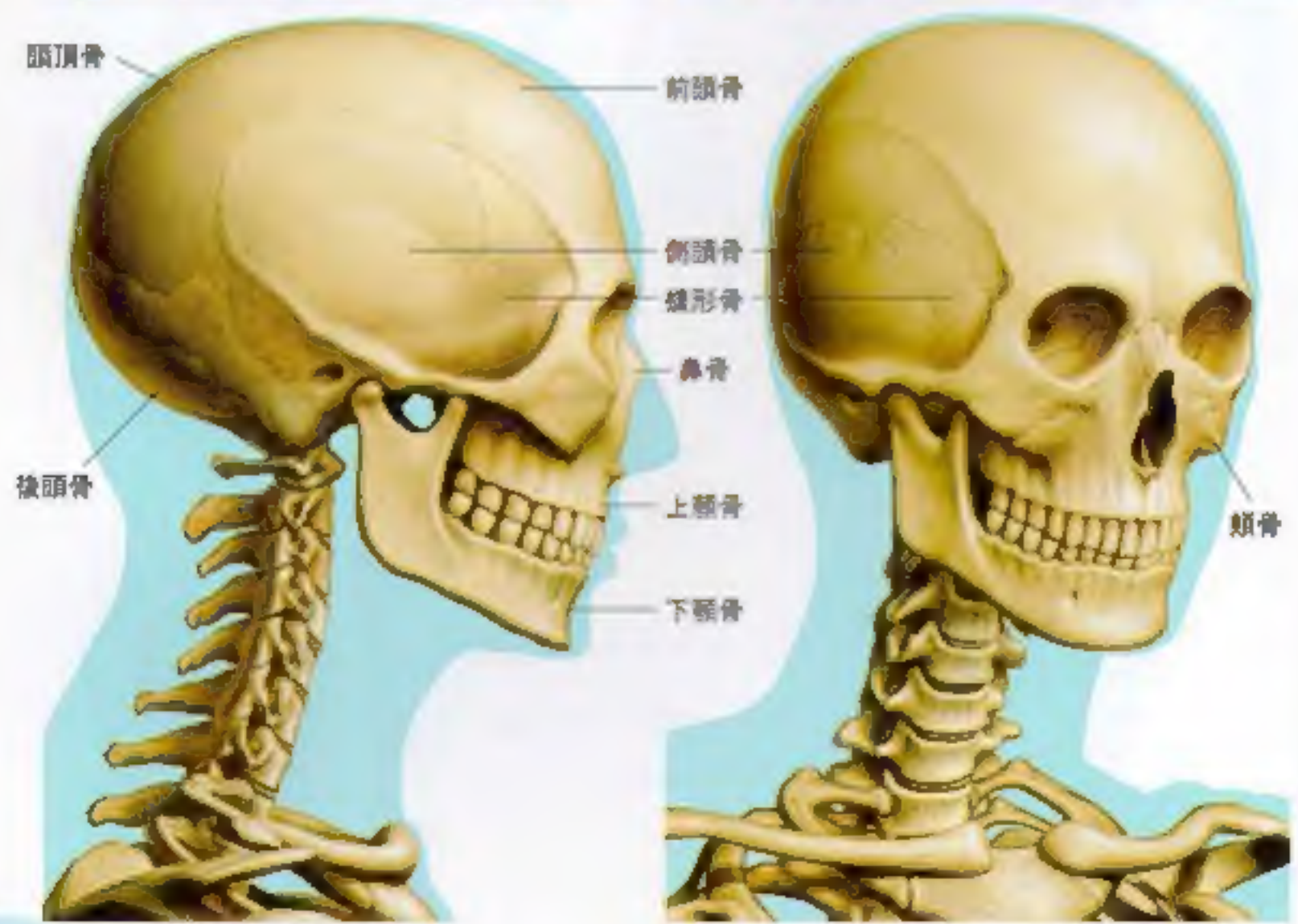
骨格



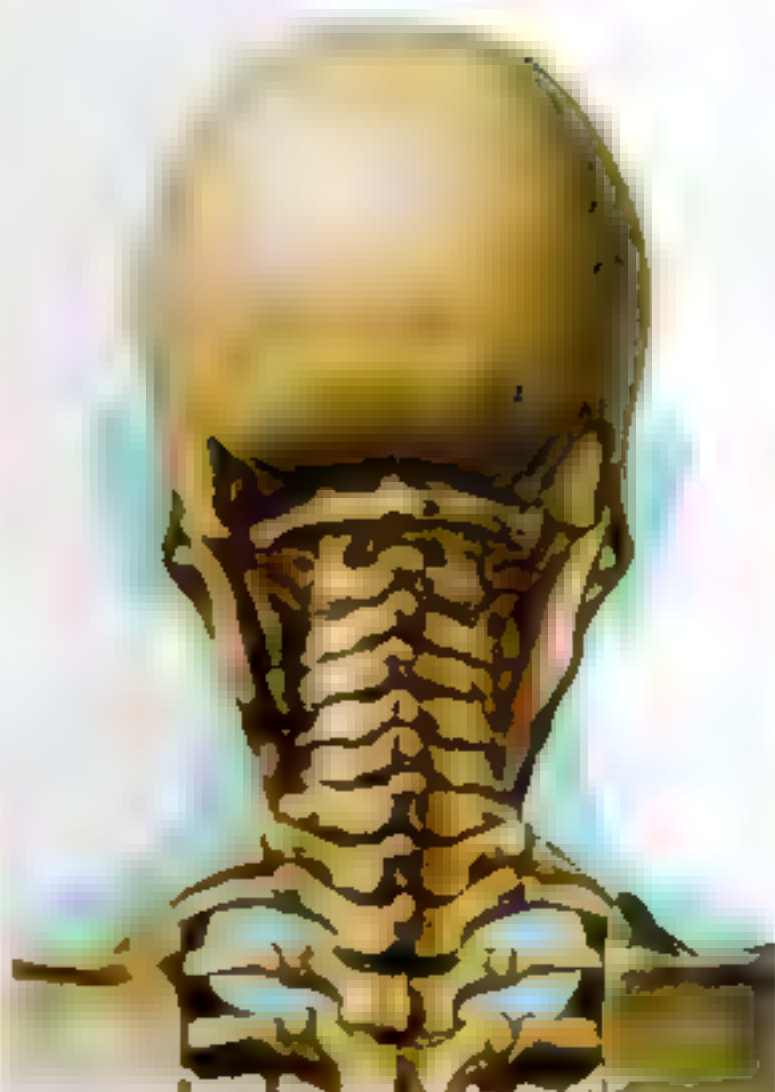


頭·顏·首

人體骨骼







手

手背面

月状骨
三角骨
豆状骨
有钩骨
有头骨

第 5 中手骨

基节骨

第 4 中手骨

中节骨

末节骨



手掌面

舟状骨
大菱形骨
小菱形骨
第 1 中手骨

桡骨

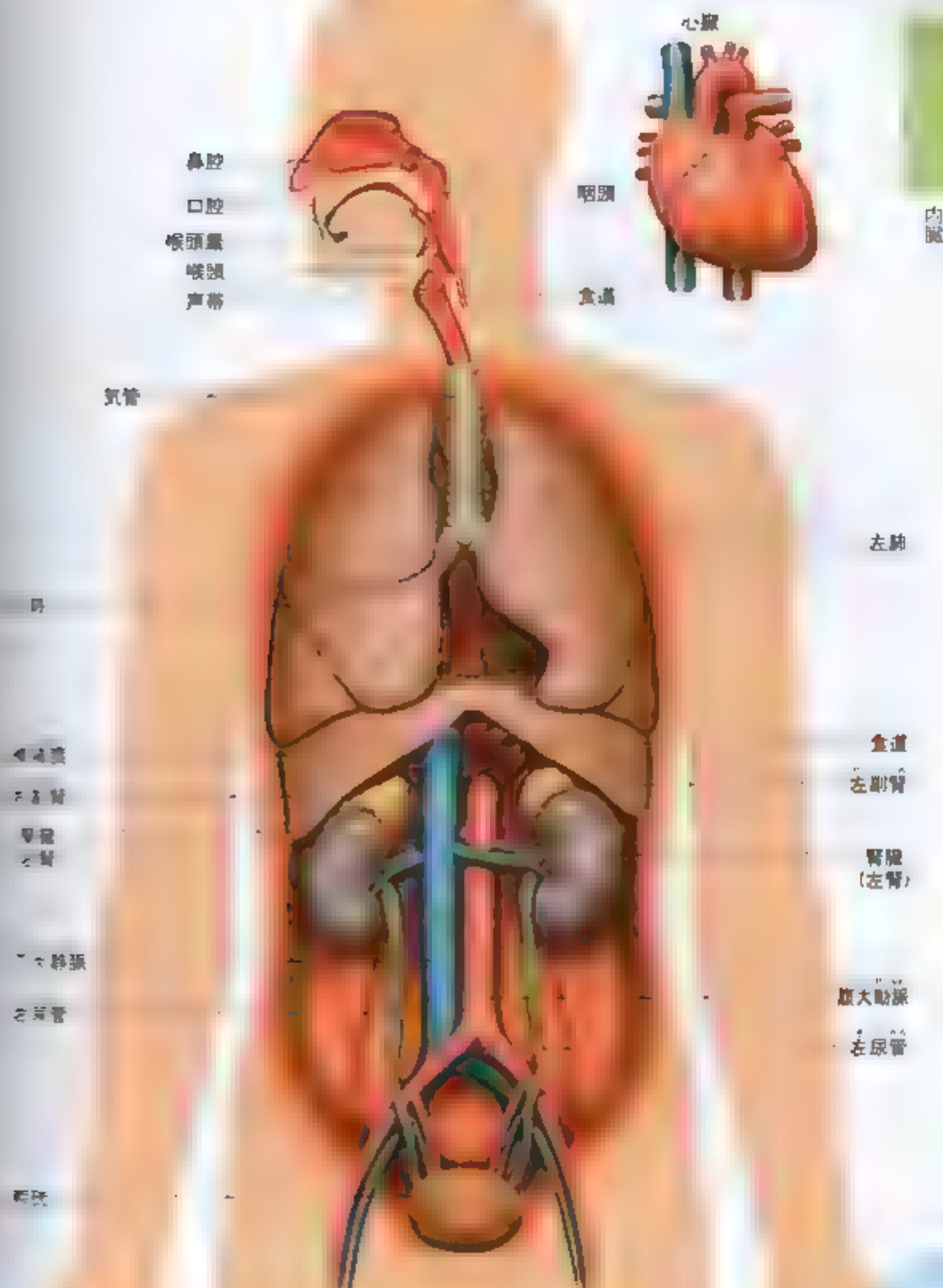
手根骨

尺骨

骨格

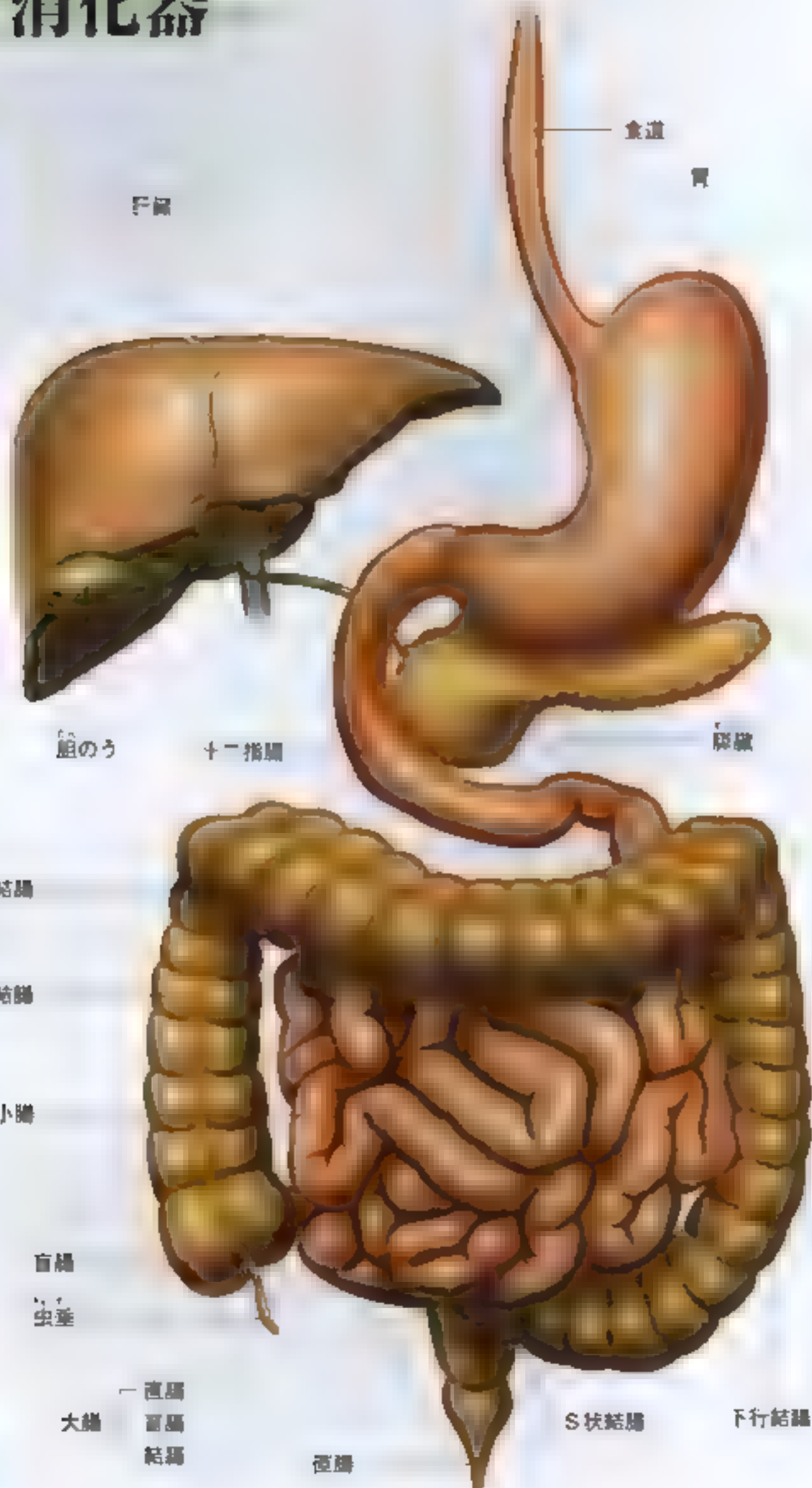


呼吸器・循環器・泌尿器

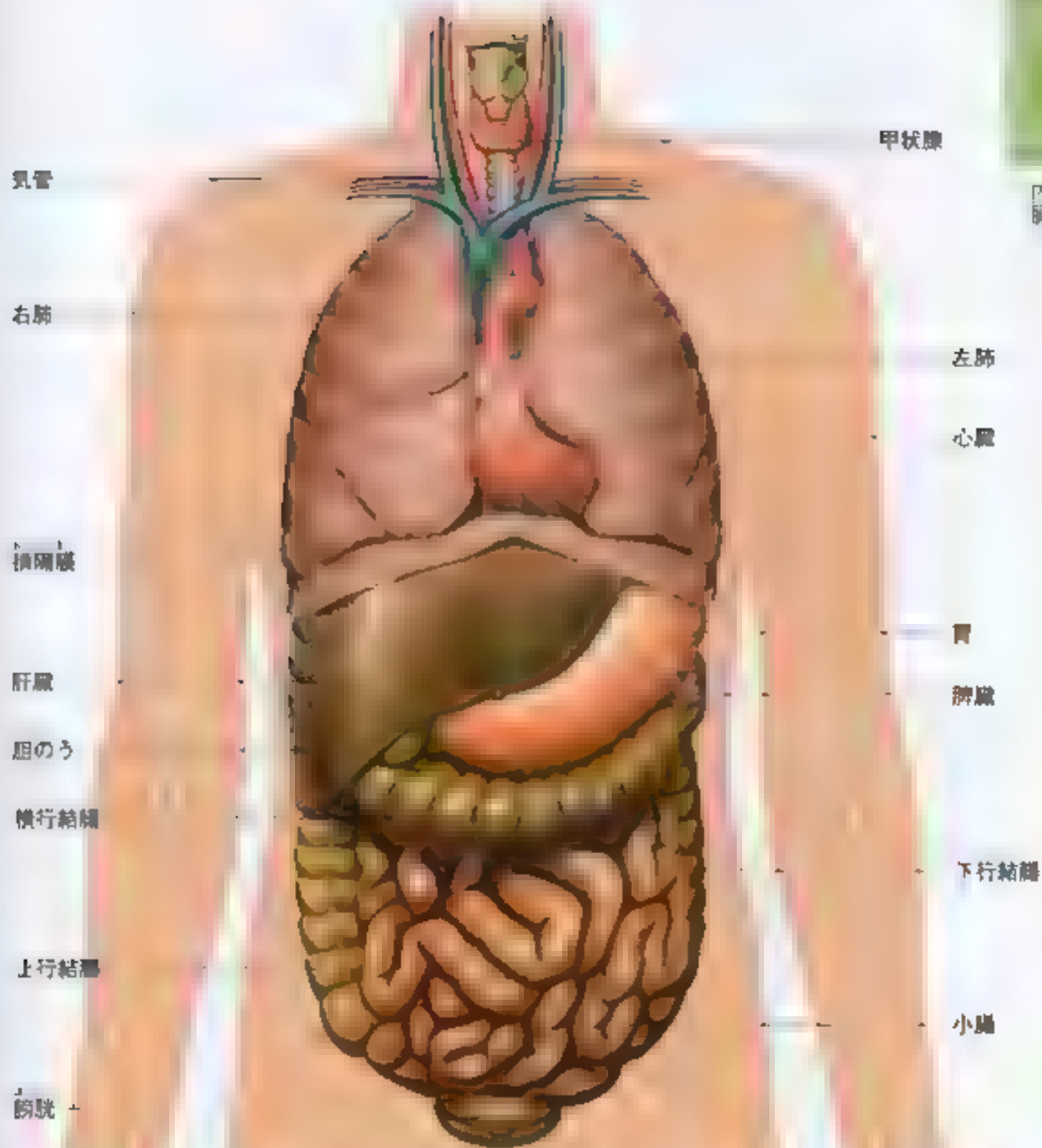


消化器

内臓



正面全図



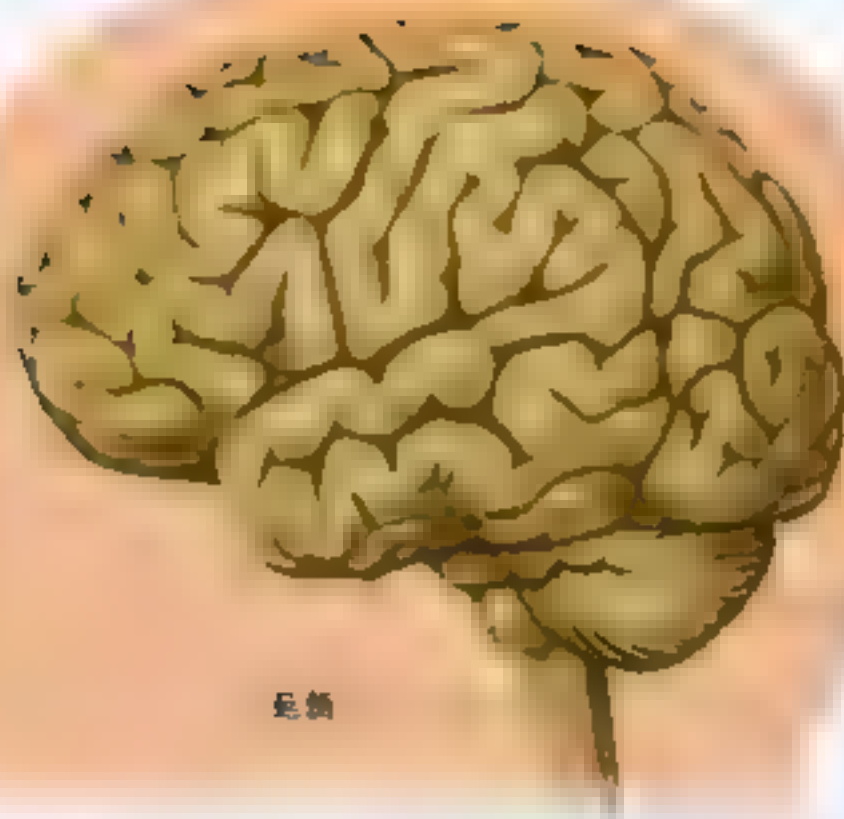


• • •



10

大腦



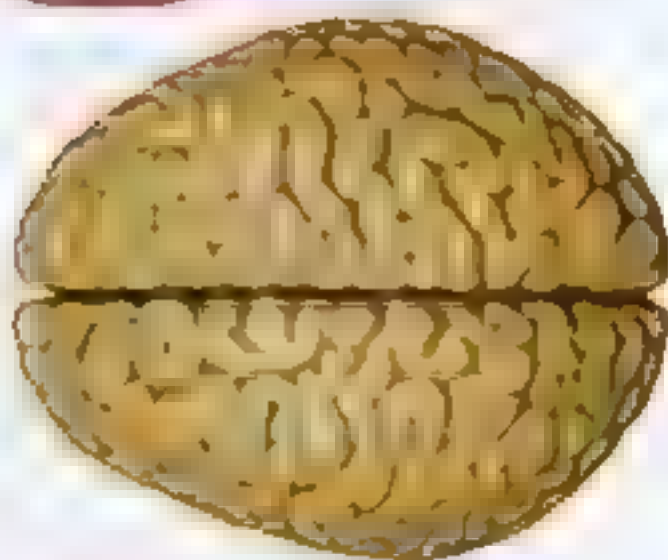
小腦

延髓

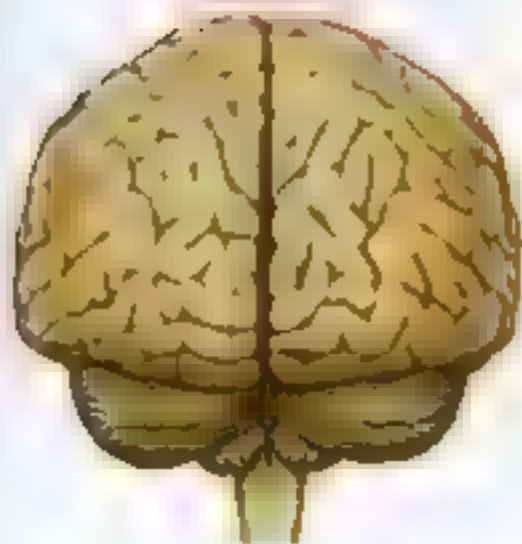
◀前圖▶



◀上圖▶



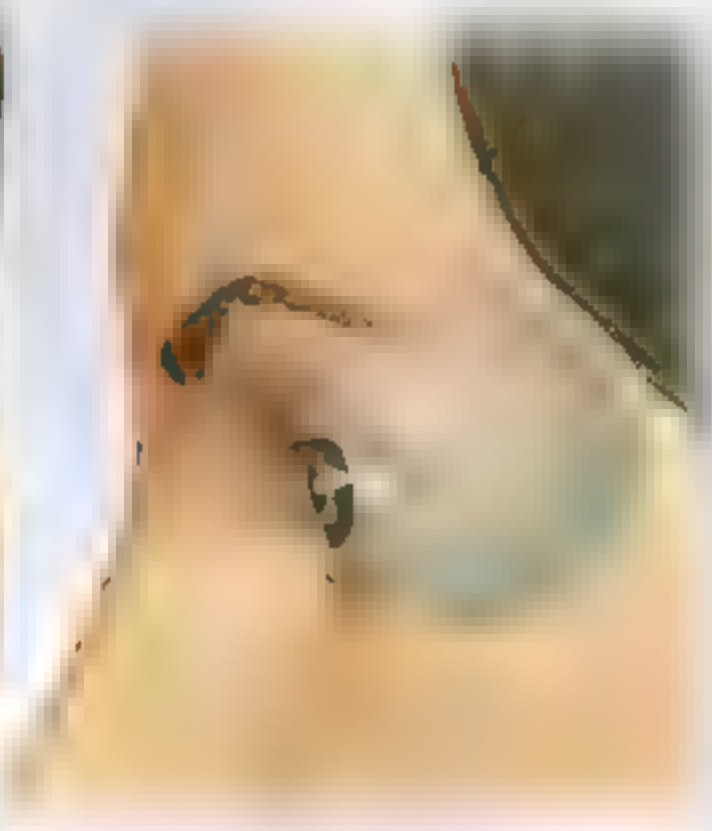
◀背圖▶



◀底圖▶



眼球



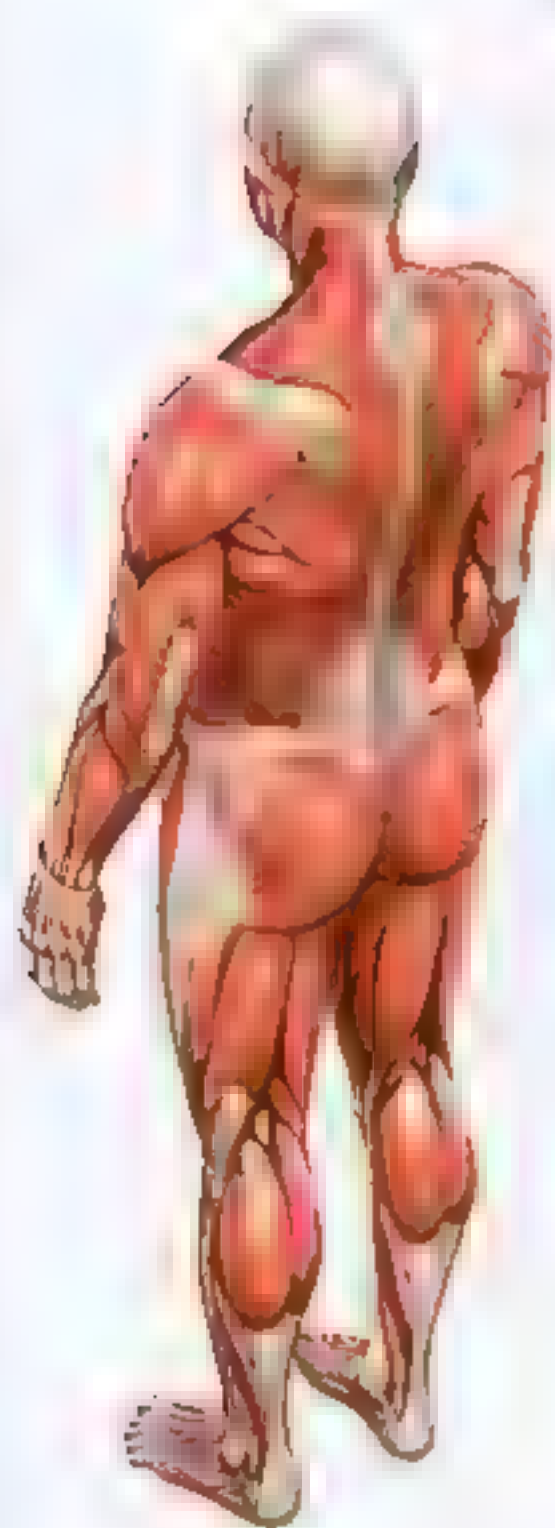
正面・側面



背面・斜め

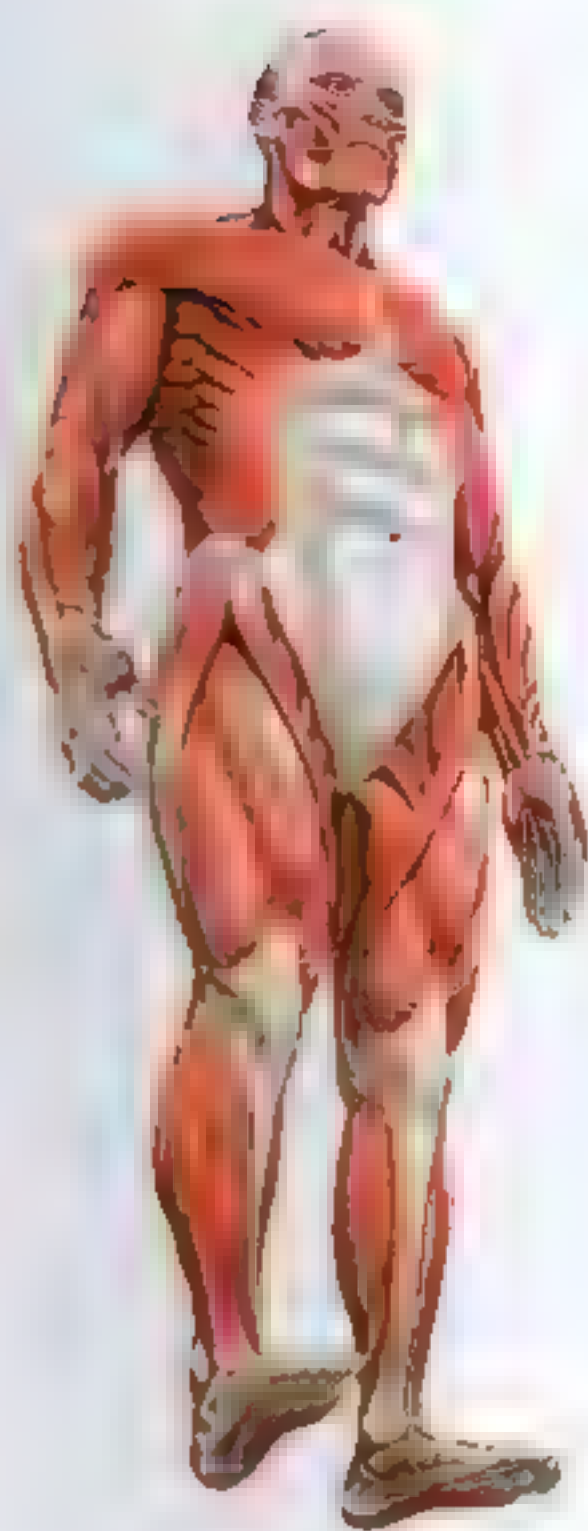


様々なアングル



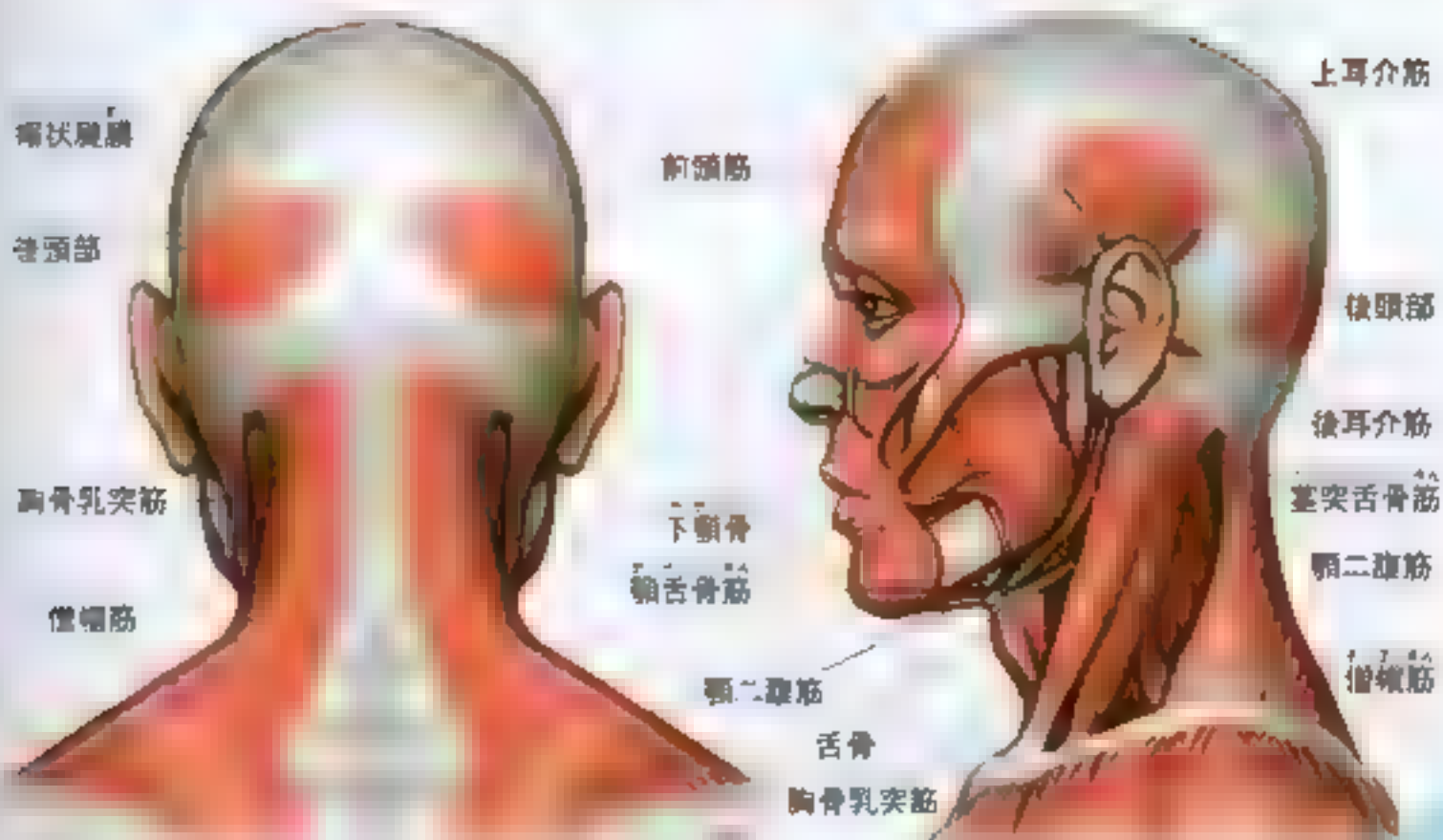
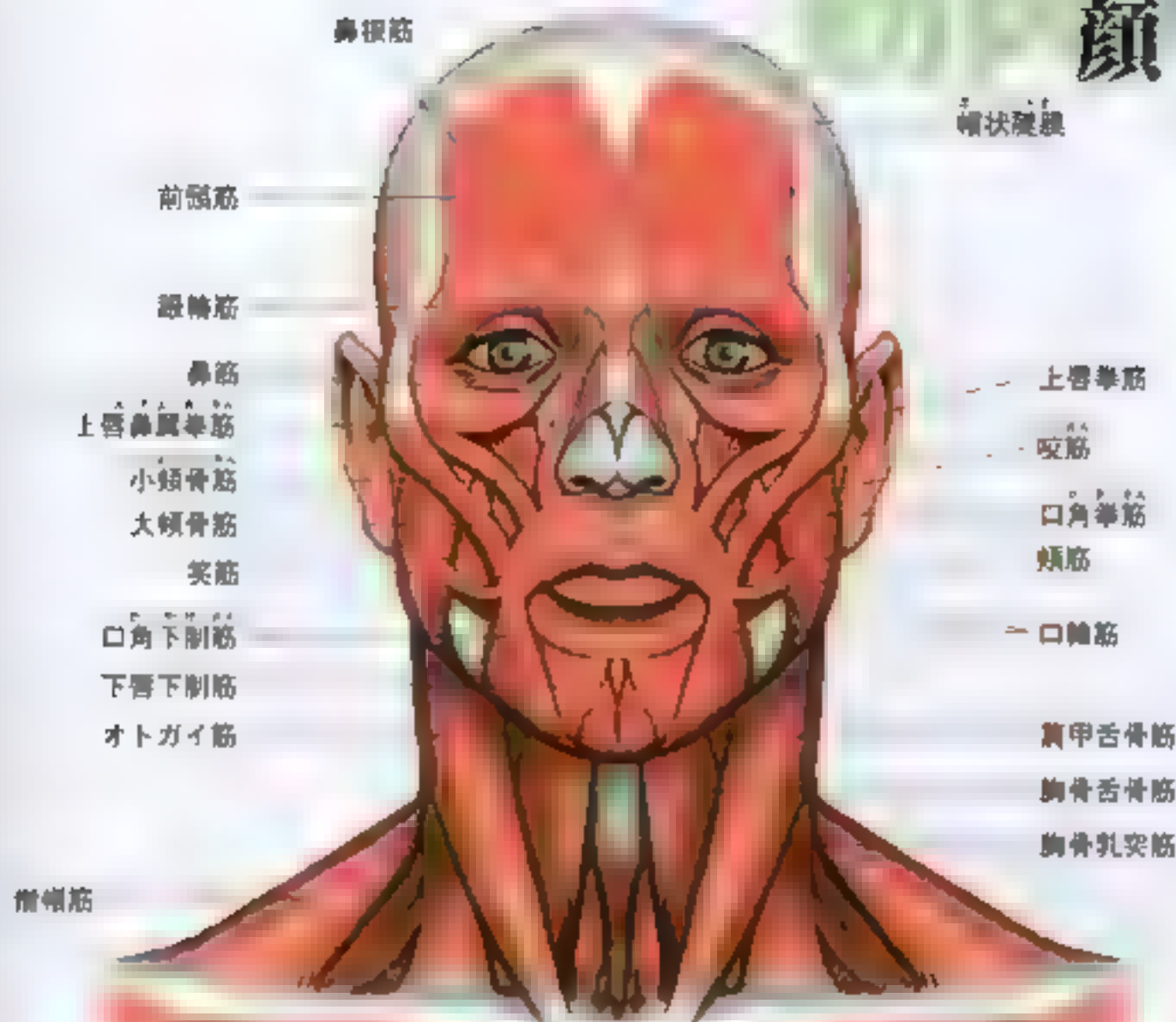
筋肉





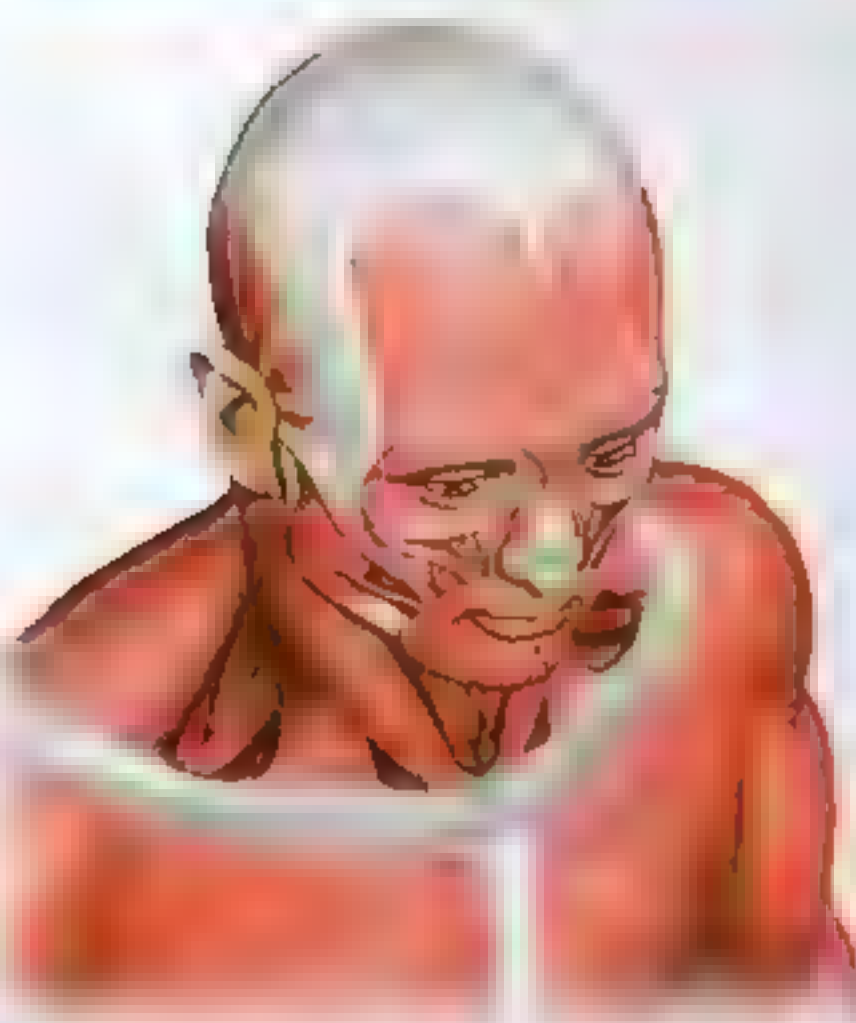
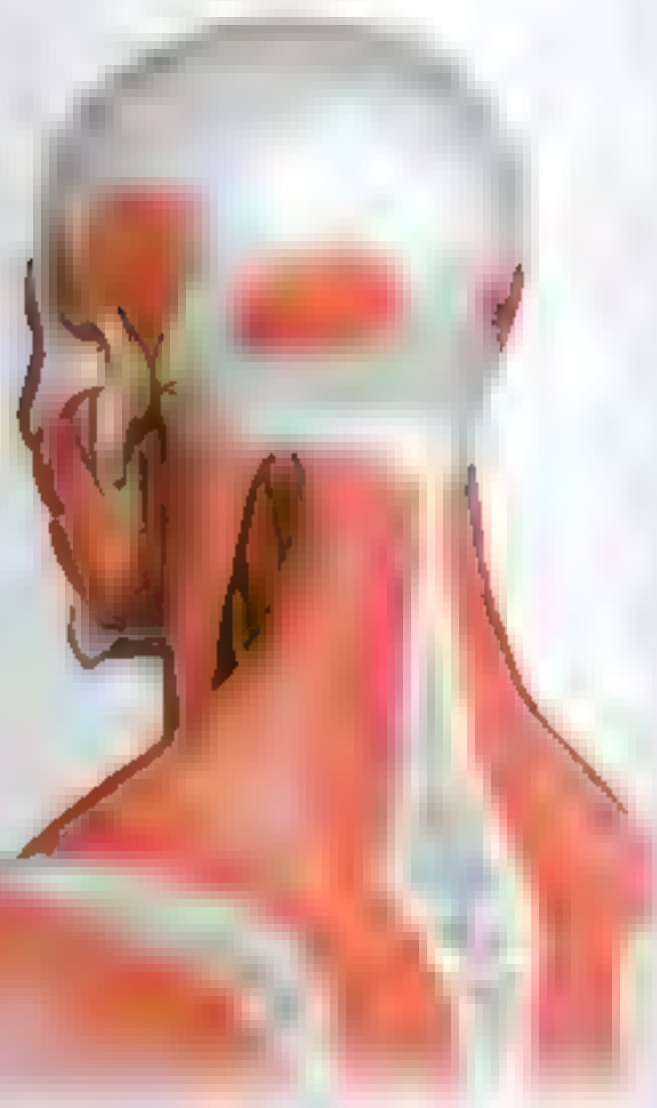
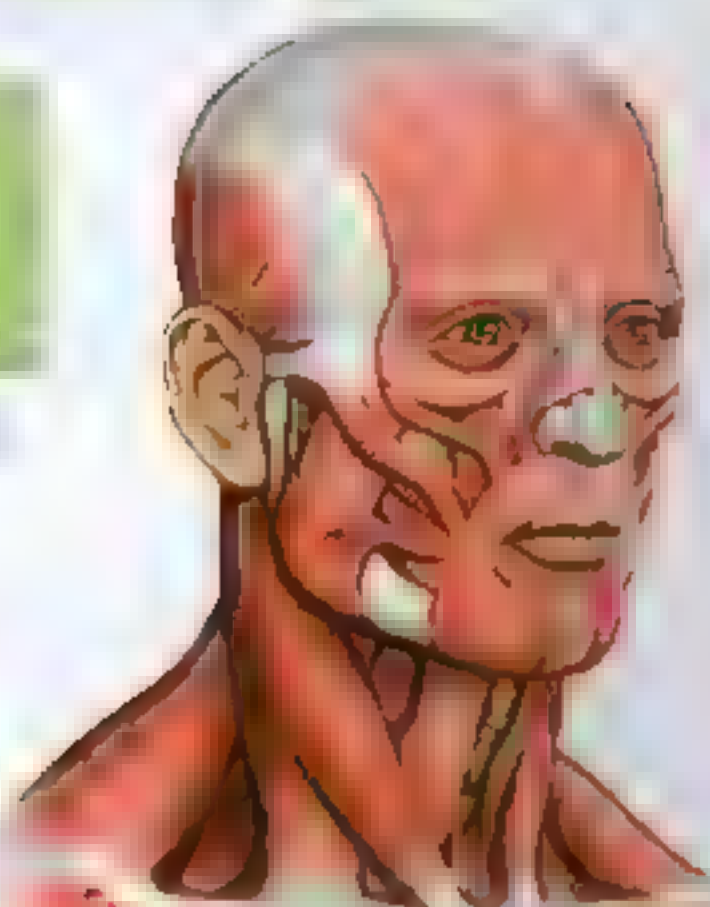
顔

肌肉



首

200



胸・胸

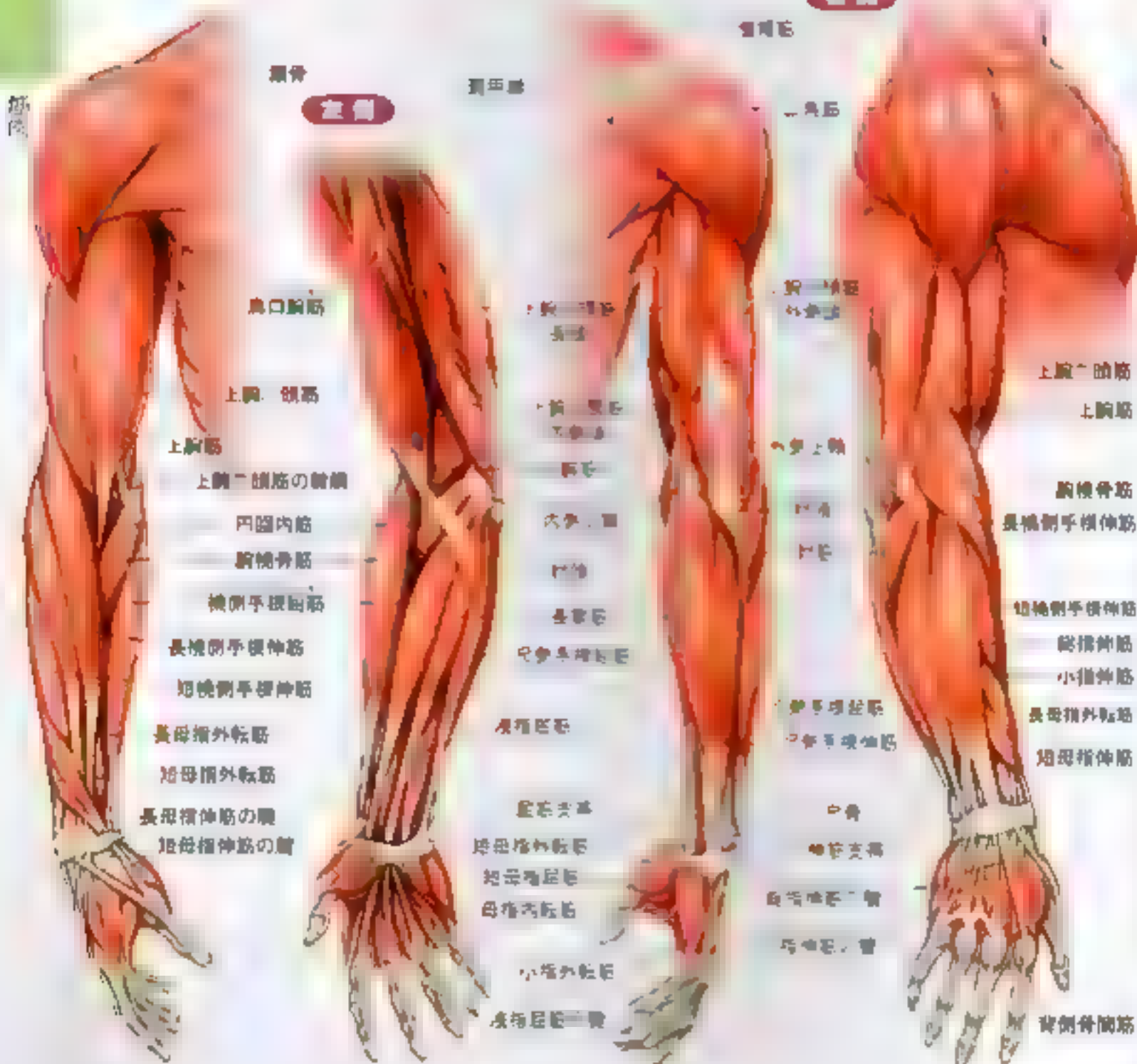


手・腕

前面

背面

背面



長橈側手根伸筋の腹
短橈側手根伸筋の腹

背側骨間筋

腕をひねった状態

＜前面＞

＜背面＞

＜右側面＞



筋肉



腕の筋肉

三角筋

長母指伸筋

上腕二頭筋

屈指伸筋

上腕二頭筋

長母指外転筋

上腕筋

短機側手根伸筋

腕橈骨筋

総指伸筋

小指伸筋

長機側手根伸筋

尺側手根伸筋

尺側手根屈筋

肘筋

浅指屈筋

尺側手根伸筋

尺側手根屈筋

長掌筋

機側手根屈筋

上腕二頭筋の腱膜

円回内筋

三角筋 大胸筋

新骨より

鼻口筋筋

上腕筋

上腕二頭筋
長頭

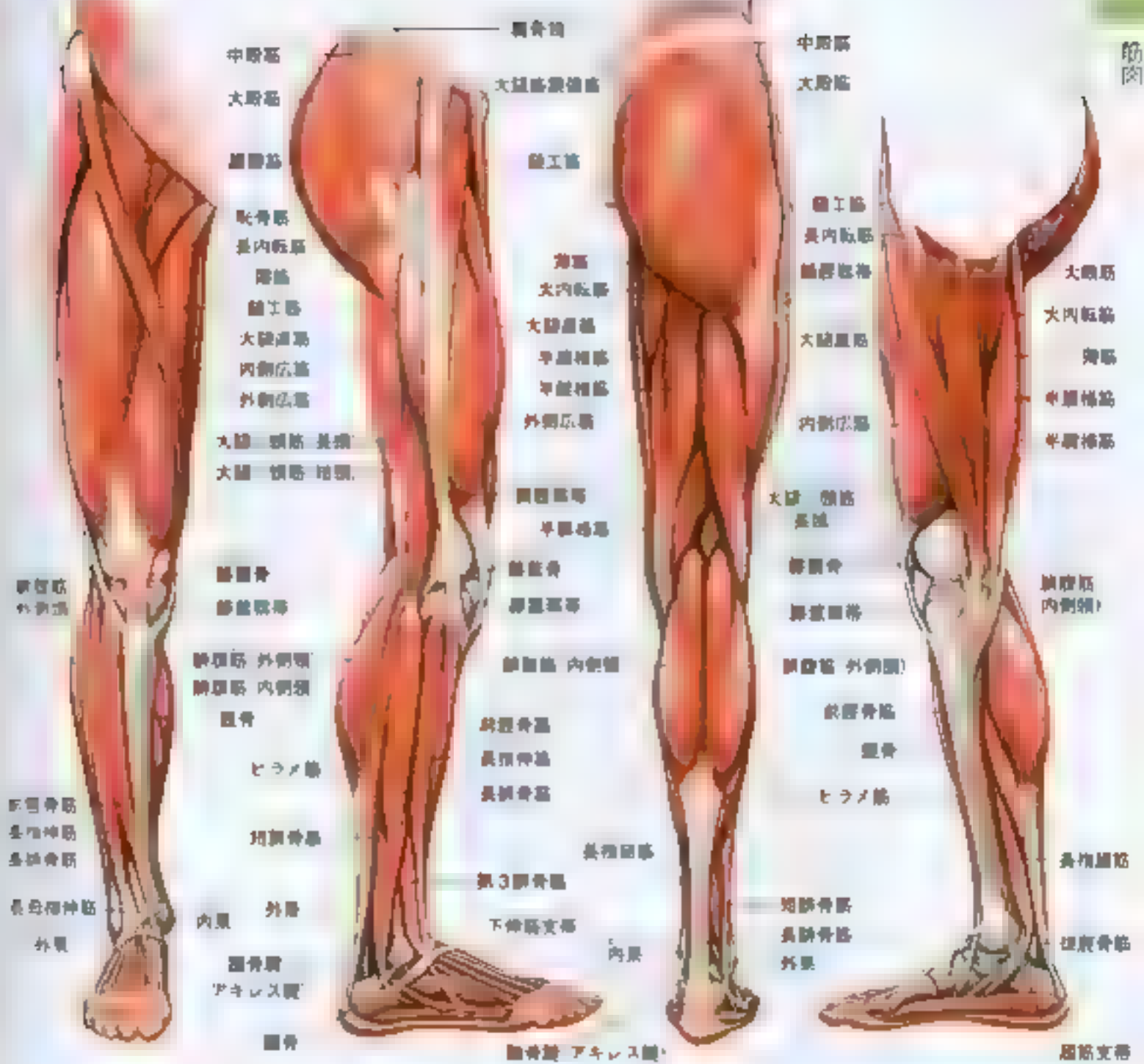
大円筋
広背筋

上腕二頭筋
内筋頭

足の筋肉

大腿筋群強筋

筋肉



足

筋肉

中殿筋
大殿筋

大腿筋膜張筋
膝蓋筋等 大腿直筋 外側広筋

膝蓋骨
膝蓋靱帯

前脛骨筋
長指伸筋
長腓骨筋

大腿二頭筋

膝蓋筋 外側頭
ヒラメ筋

距腓骨筋

第3腓骨筋

踵骨腱 アキレス腱

踵骨

内側広筋 大腿直筋 膝二頭

膝蓋骨
膝蓋靱帯

長内転筋
薄筋
大内転筋

前脛骨筋
脛骨

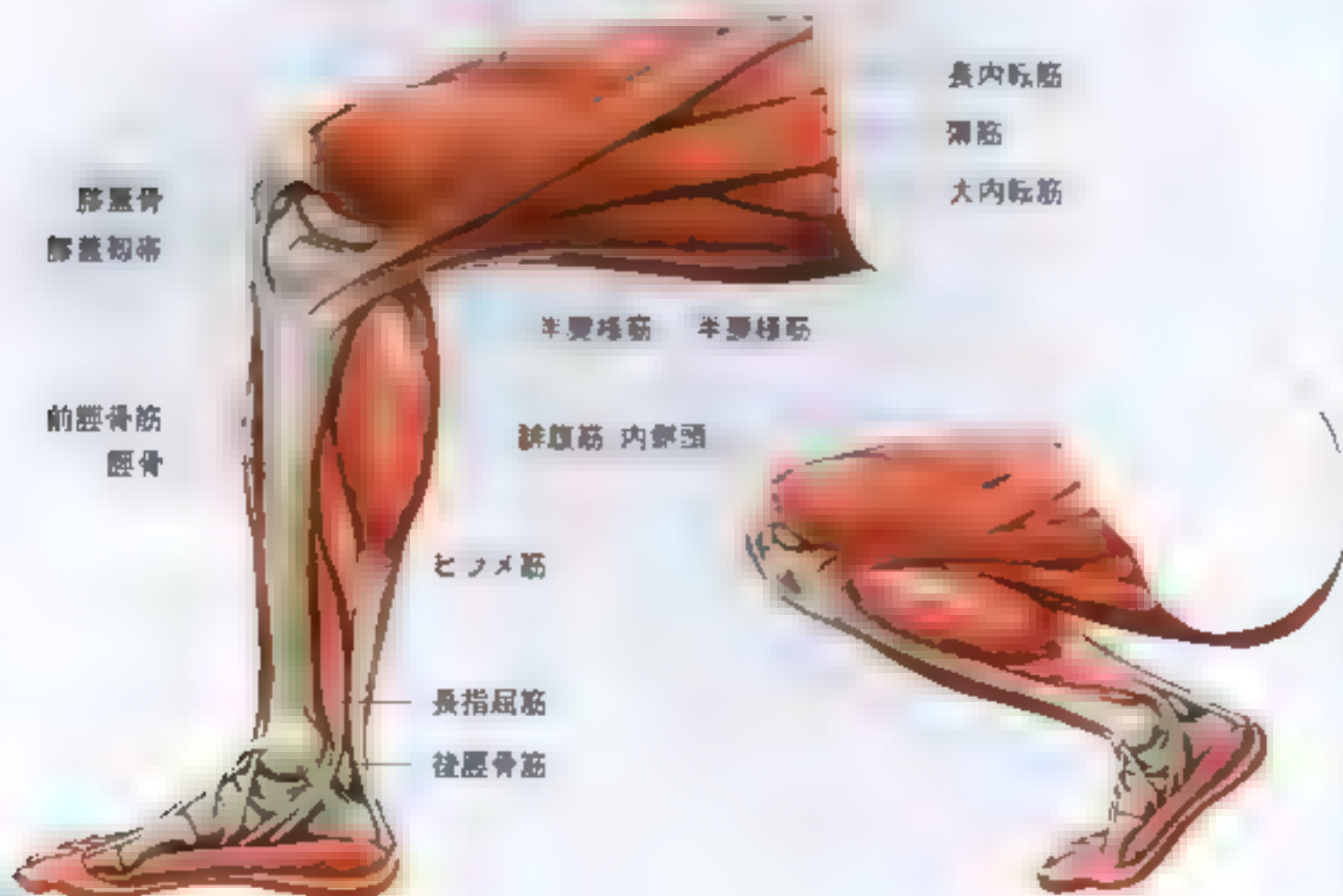
半腱様筋 半膜様筋

腓腹筋 内側頭

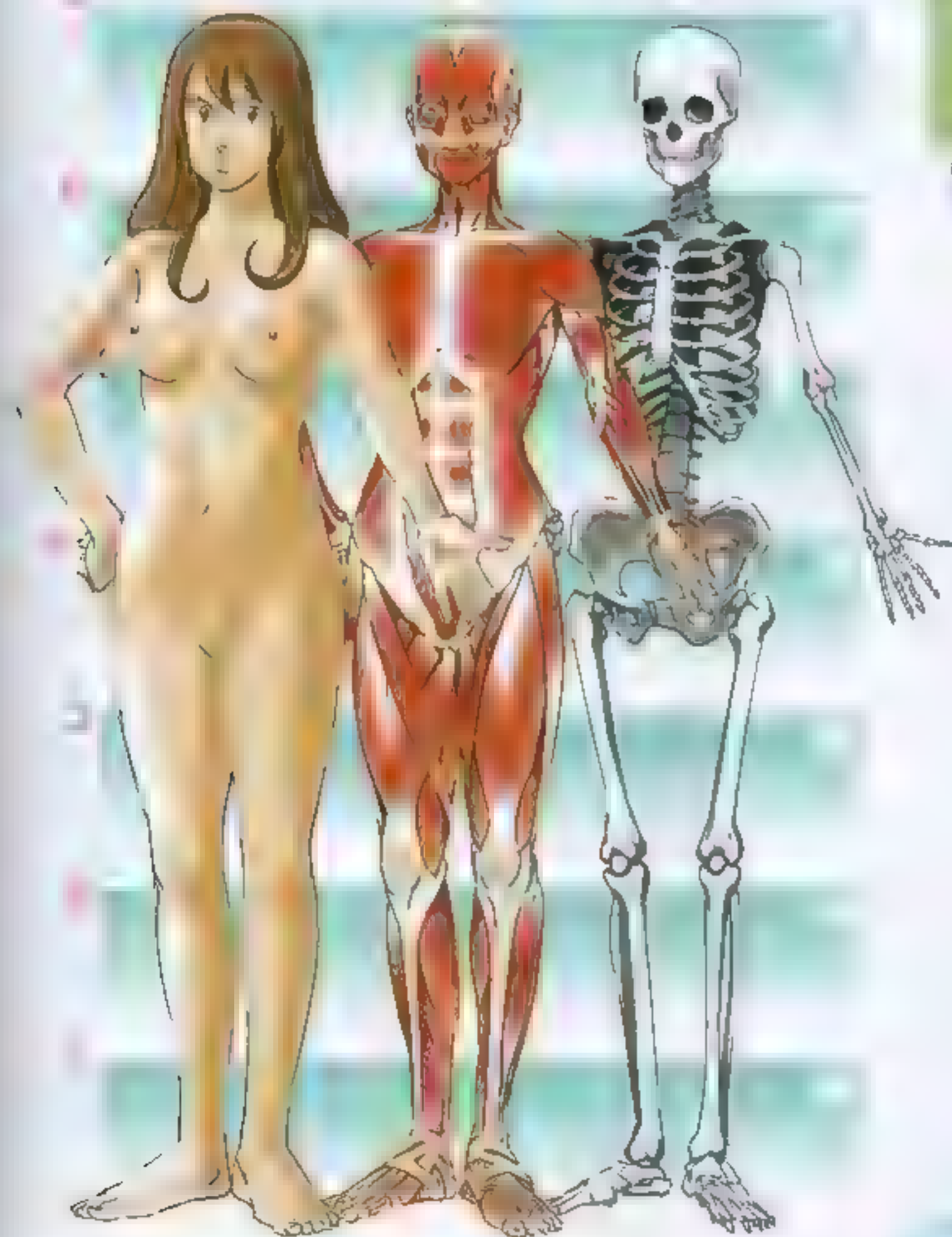
ヒラメ筋

長指屈筋

後脛骨筋



人の標準的な理想頭身(7頭身)



男女のプロポーション差

- *1 男性は女性より 肩幅が 30% 広く、骨格が 10% 大きいです。
- *2 女性の腰は 男性より 20% 太いです。



第2章

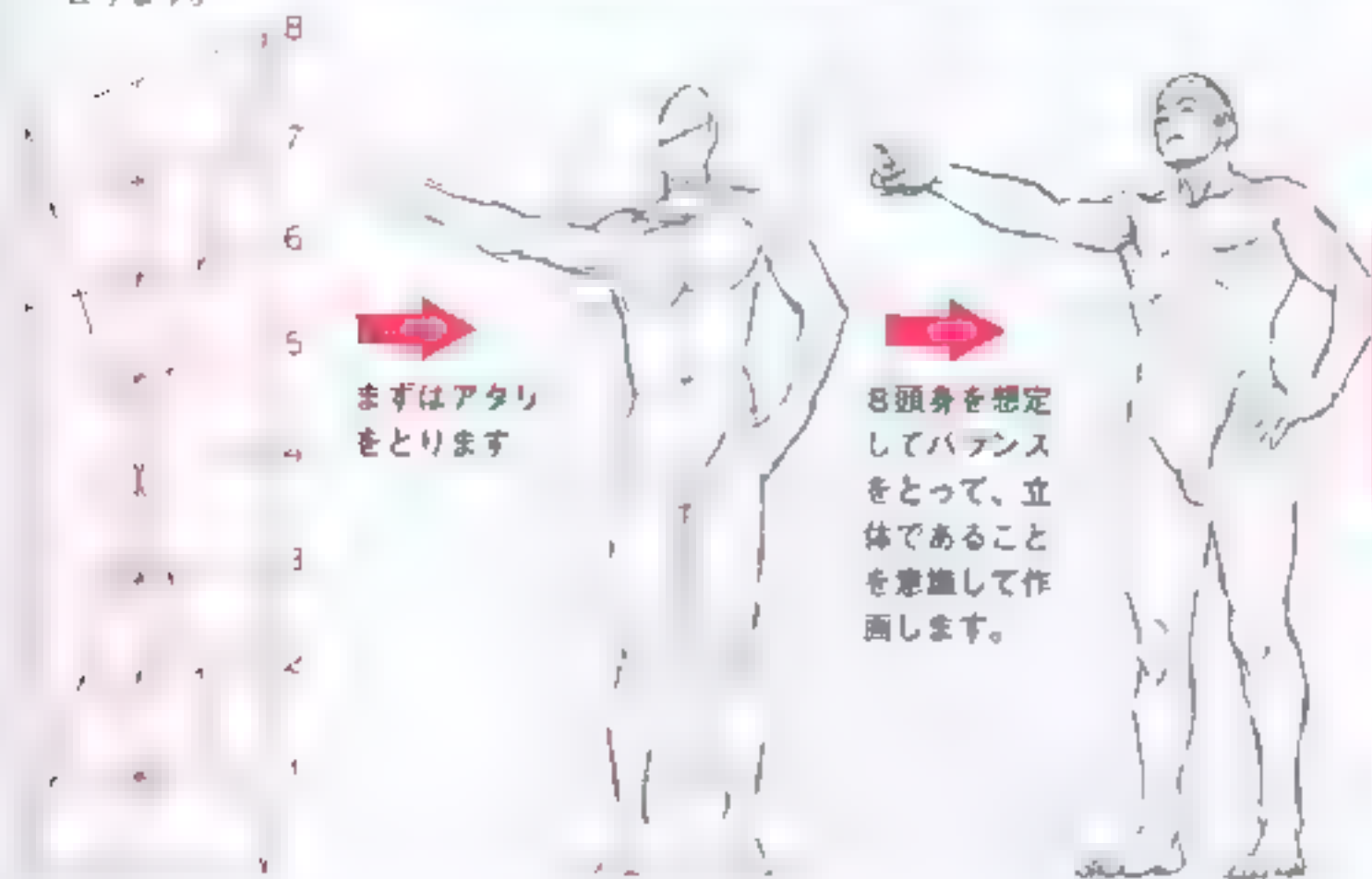
人体描写の基本

さて、この章より各論に入ります。

[illegible]

頭身からバランスを考えて人物を作画する

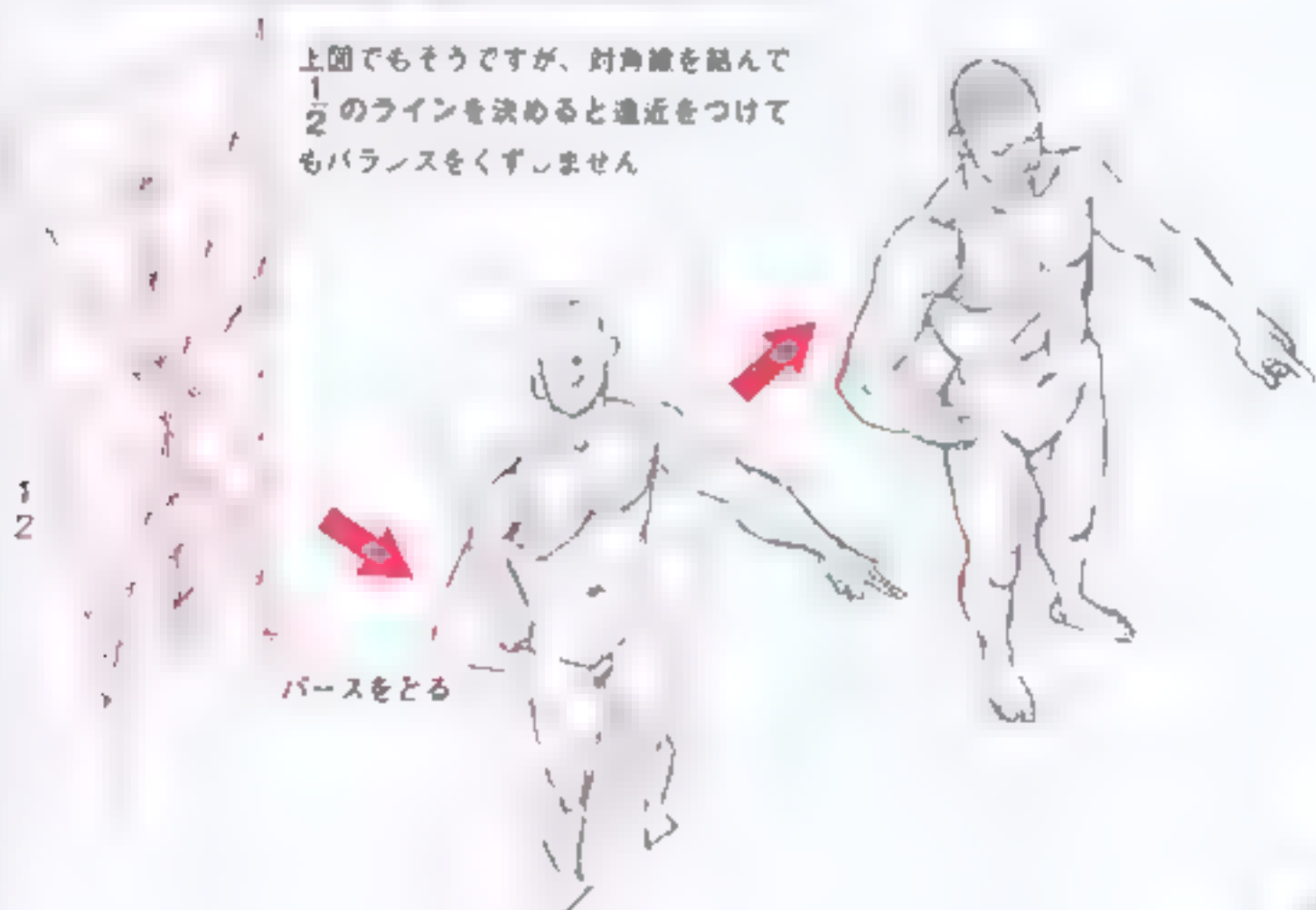
人体を描くときは、この8頭身の各部分の比率を目安とし、体全体のバランスをとります。



01 人体は、体の集合体

アングルによって重心を考慮に入れる必要もあります

上図でもそうですが、対角線を結んで $\frac{1}{2}$ のラインを決めると遠近をつけてもバランスをくずれません



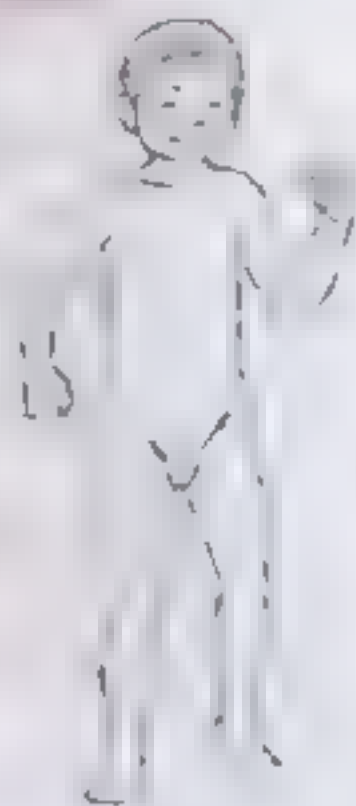
キャラクターによって変わる頭身

性別・年齢・体格、よーく観察して描くこともありますが、描く人物の体型によって体のバランスも変わってきます。

幼児



子供



太った人



女性



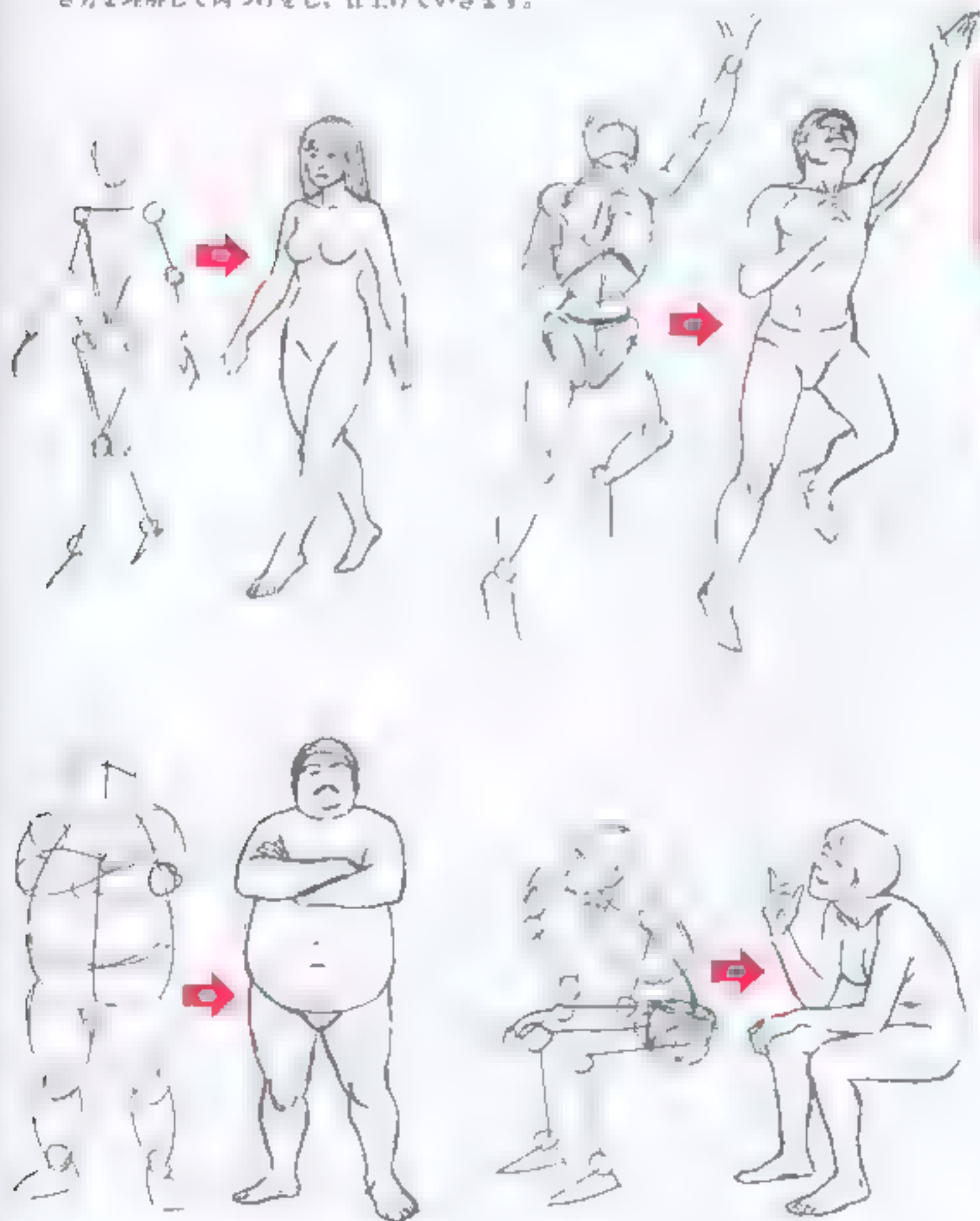
老人



☆ アタリ(略図)から組み立てる！

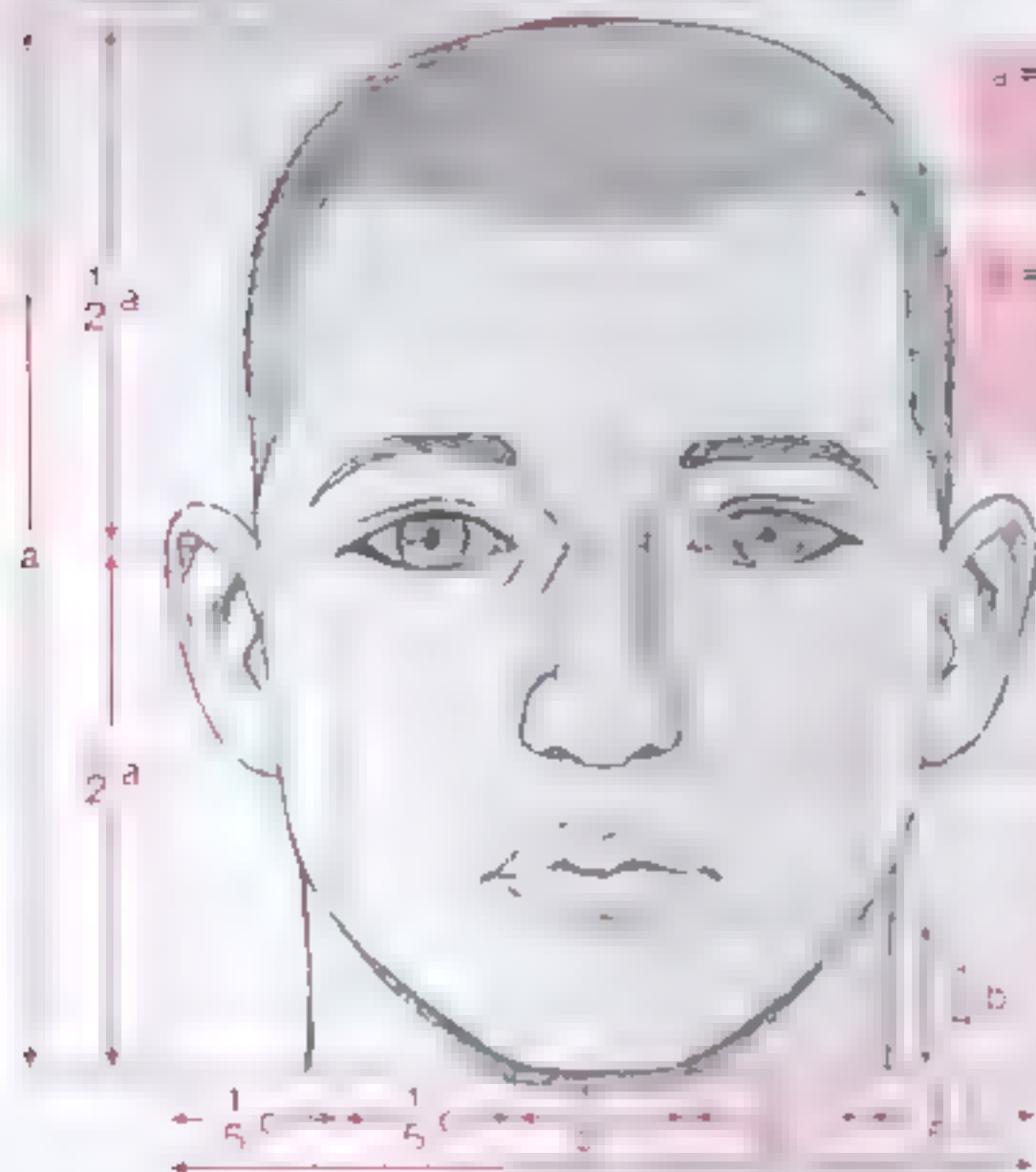
手早く体全体のバランスをとるために、体の各部分を簡単な図形やク体になぞらえて簡略化する方法があります。特に決まったルールがあるわけでもありませんので、描き手それぞれに合ったやりやすい簡略法を見つけるとよいでしょう。

仕様のさらに簡略化したものになりますが、それでも、人体の特徴である筋肉や脂肪のつき方を理解して肉づけをし、仕上げていきます。



頭部のバランスを考えながら描く

人物の顔の描き方 ————— ままの大きさで描く



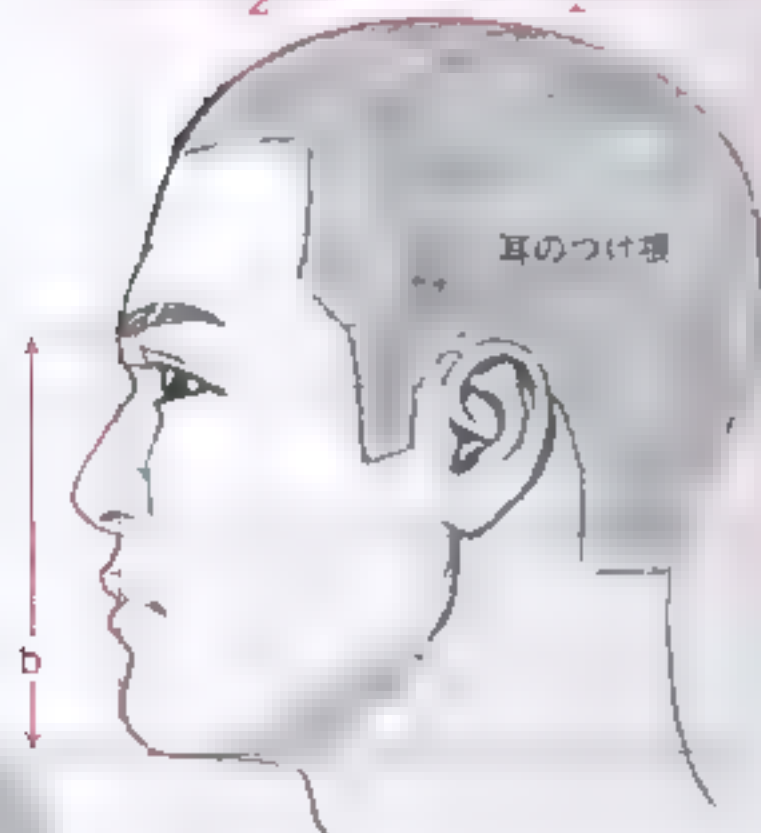
＝頭部からアゴまでの長さ。
目は頭部のほぼ半分の水平線上に並んでいます。

＝額(眉の端)からアゴまでの長さ
この半分の高さに鼻の下端がきます



＝頭部の横幅

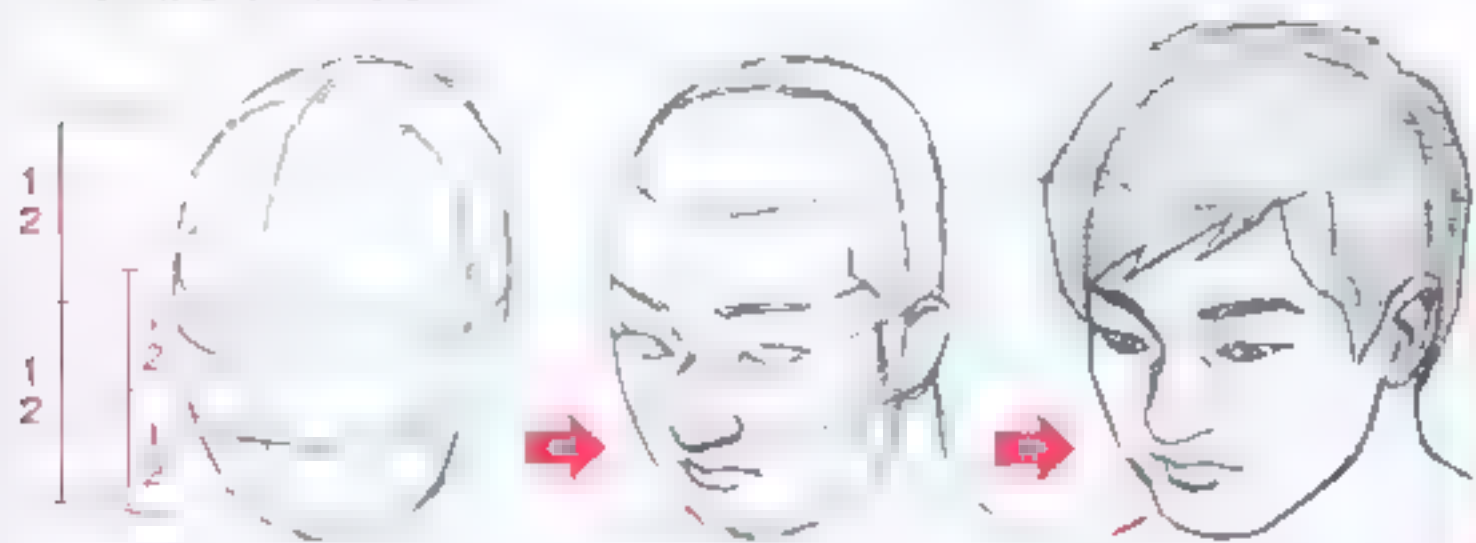
この長さの $\frac{1}{5}$ が目の横幅、目と目、鼻の横幅にあたります。



＝顔の長さの幅

顔の正面の中心の垂直線上 目尻の長さ、耳のつけ根があります。

実際に顔を描くとき、よ、大まかな顔の範囲を決め、顔のパーツの比率にしたがって目や口になる線を入れていきます



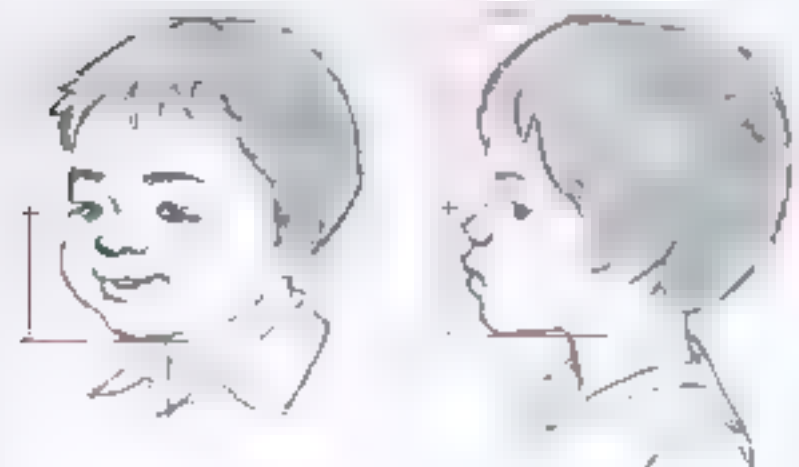
0 人は3体の集合体



目や口の比率にしたがって、鼻や口を配置します。その際、顔の体感や遠近感も考慮に入れて描きます。



これらの比率はあくまで基本的なものですので、描くキャラクターによってはある程度アレンジを加えて特徴をつけます（例えば、鼻が大きい人、目が小さい人など）

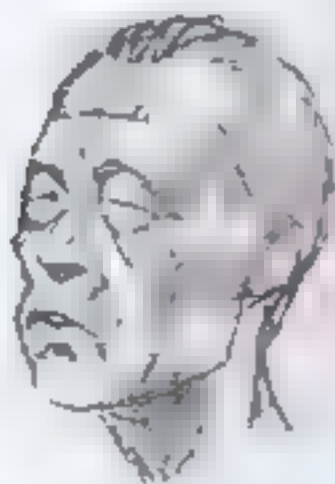
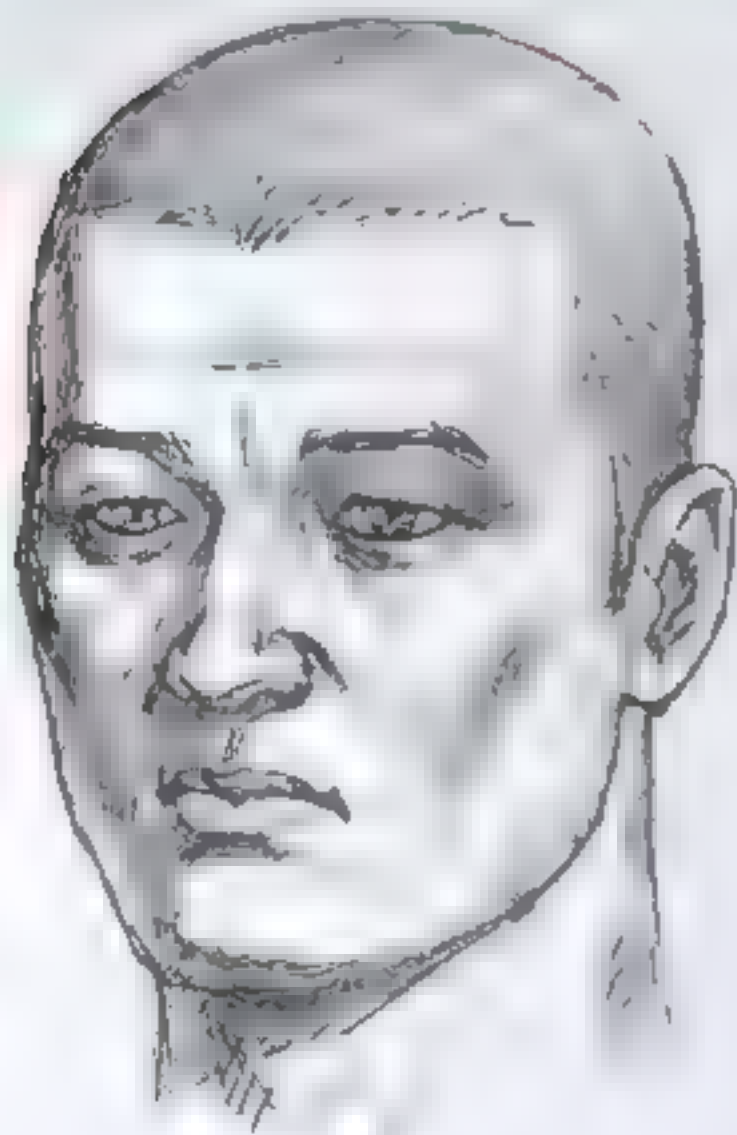


子供の場合は、目より上を下より大きく描きます。

骨格・筋肉の凹凸によって顔の影は決まる

顔の骨を指し、鼻、頬、顎、口、目、眉、髪、耳、などと同じように、このように影ができるのかをつかんでおくことが重要。ここではおおよそ基本的な凹凸を若干強調して小さくしています。

01
▲体はう体の集まり



顔の凹凸は年齢や太り具合などによって変わってきます。描きたい人物の特徴にあわせて影を工夫する必要があります。

光の方向や強さによっても影のイメージは大きく変わります

上からの光による影



下からの光による影



横からの光による影

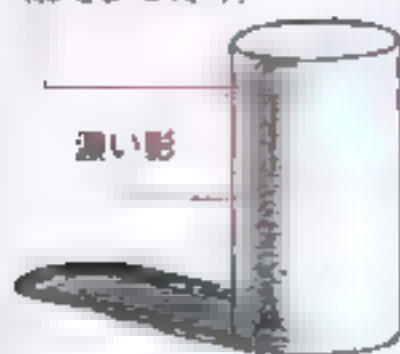


背後から光による影



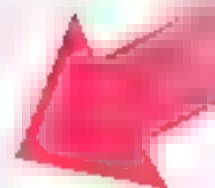
01 人体は立体の集合体

照り返し
(影を少し薄く)



影の薄さによって立体感を表現する場合、
照り返しを意識すると効果的です

光の方向



中間色をなくし、
明暗で強調する
ことで光の強
さを表現したり、
通常とはちがう
印象を与えるこ
とができます。

02 師の参詣

順心丸は、心臓と腎臓の両方に作用する薬品ではない。

骨格にも個性がある

骨格だけで個人の顔や年齢をある程度推定できるほどに、たとえば我々には見分けがつかない、とも骨は個性的です

頭蓋骨の成長



骨格からキャラクターを描かなくとも、骨格を意識してキャラクターを描くのもとても重要なことです

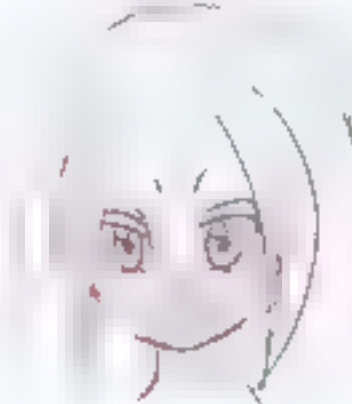
エラの張ったきつい男性の骨格



顔のホソノリとした女性の骨格

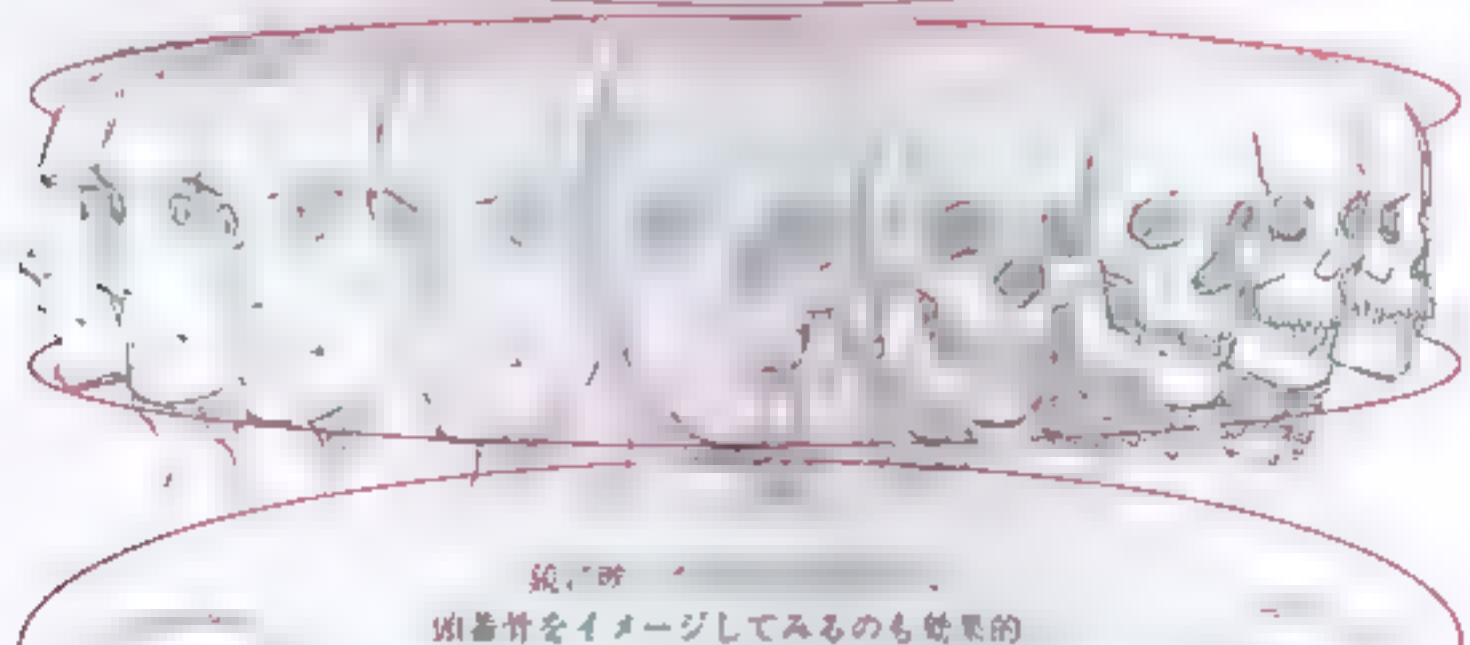
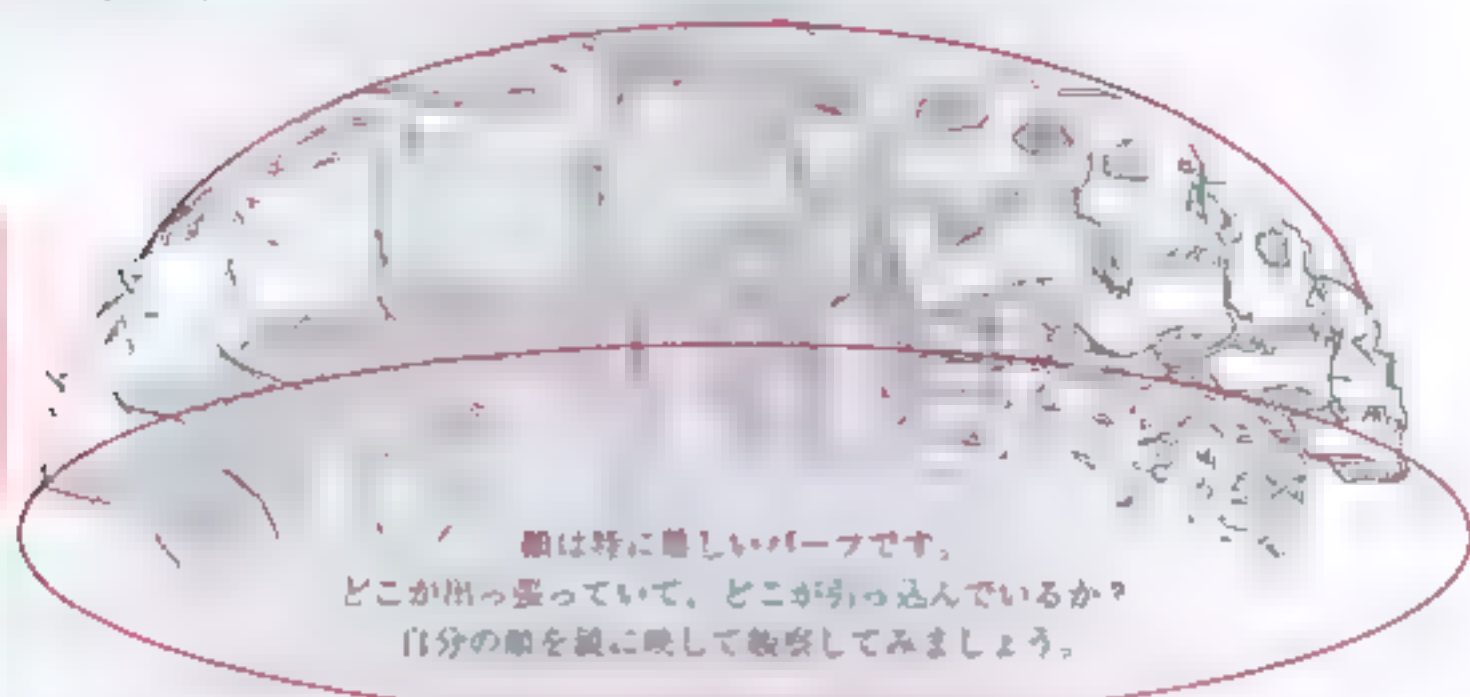


デフォルメされた顔の骨格



② 人体構造を認識して描くあらゆる角度の頭

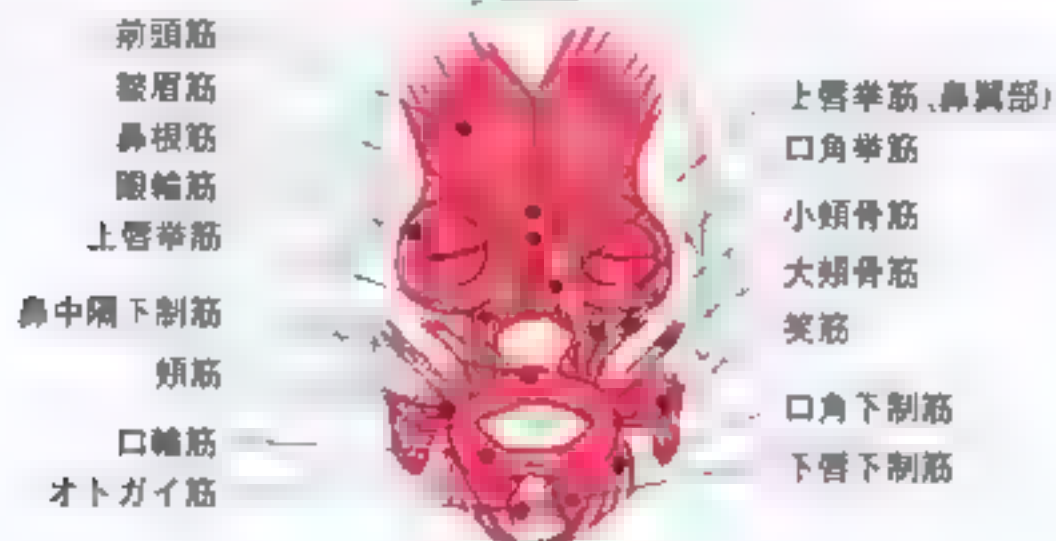
骨格を認識して描けるようになったら、どんな角度のキャラクターを描きやすくなるはずです。



デフォルメされたキャラクターの頭が、もしも正確なデフォルメされた頭蓋骨があるはずです。頭の形、大きさなどはイメージで描くのではなく、実際に作画するときにどの角度から描いても狂いにくくなります。

顔の筋肉(表情筋)の仕組み

顔の筋肉は「表情筋」です。そのものズバリ「表情」を作り出すための筋肉です。



表情はキャラクター表現に不可欠

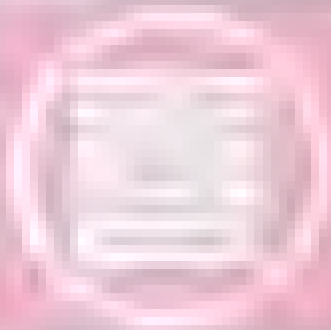
表情を作り出すのは、骨のようなものに動かされているイメージすればわかりやすいかも。おまかせ。



表情の記号

キャラの表情

顔の大きさ



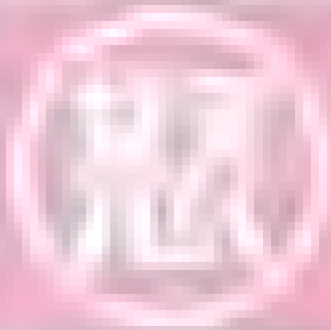
どの角度から描いても、顔の大きさ
や表情が同じになるように 頭蓋骨
や眉毛を意識します

71

表情の記号

キャラの表情

顔の大きさ



キャラクターの顔つき 性別がちがって
も 顔の形は同じ。また 感情と同様に
その顔つきにも敬しさの差があります。

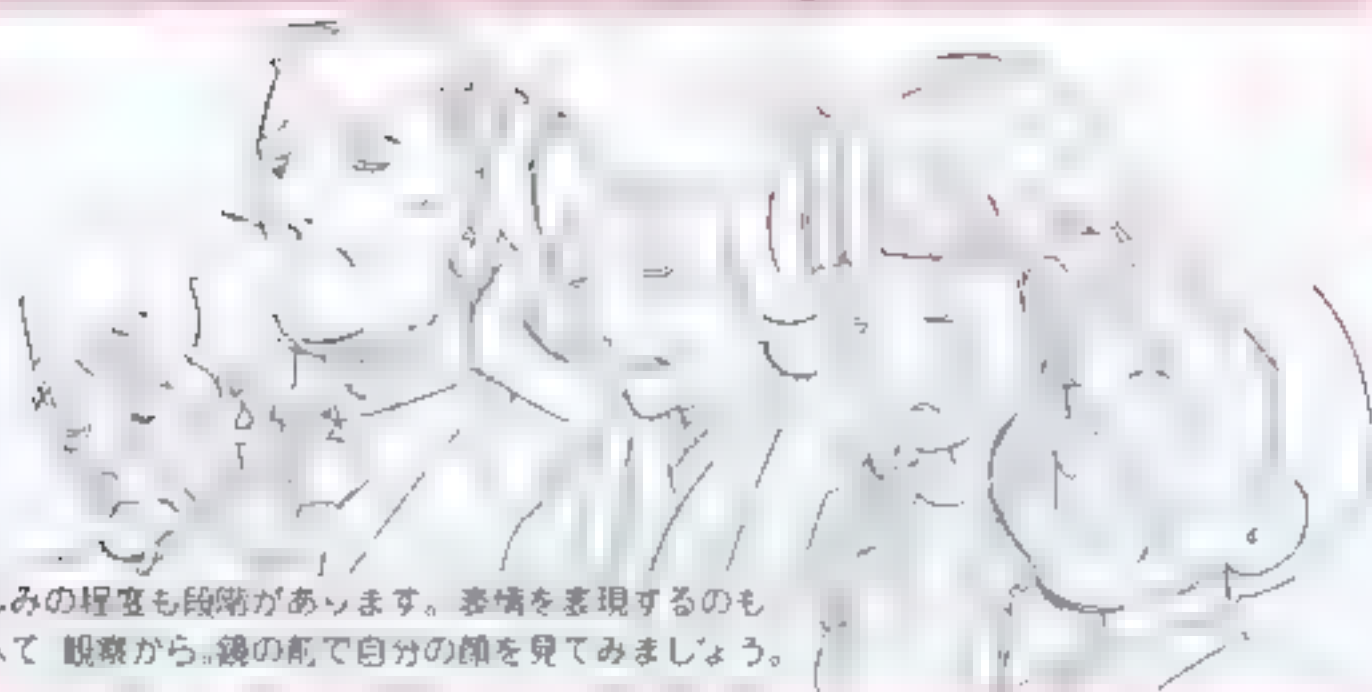


表情の記号

キャラの表情

筋肉の動き

哀



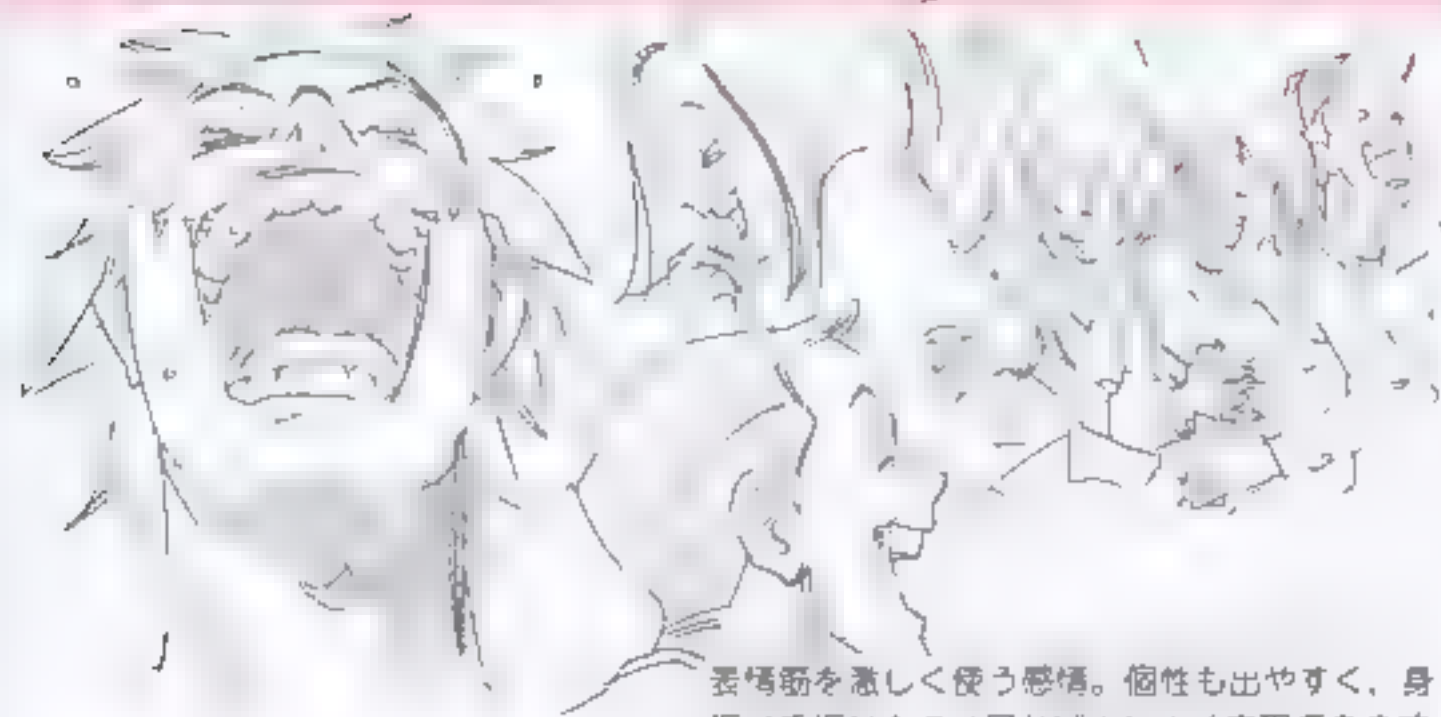
悲しみの程度も段階があります。表情を表現するのにもすべて観察から。鏡の前で自分の顔を見てみましょう。

表情の記号

キャラの表情

筋肉の動き

楽



表情筋を激しく使う感情。個性も出やすく、身振り手振りをつけ足せばよりよく表現できます。

顔と髪・髪は髪を
顔の輪郭や髪なども含めて

髪を顔に描き加える 顔の輪郭や髪なども含めて

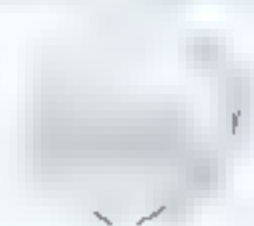


顔の練習と平行して、体もアタリを簡単に描いておきましょう。

総合的に顔の練習をしたら

体のアタリも簡単、

顔も含めて同じ絵を
反対からも



部分(眉・目・口・手・足など
のパーツ)が上手く描けること
はもちろん、それらをバラ
ンスよく配置することのほうが
より重要です

簡単なアタリを毎回描くだけ
でも感覚を養えます。

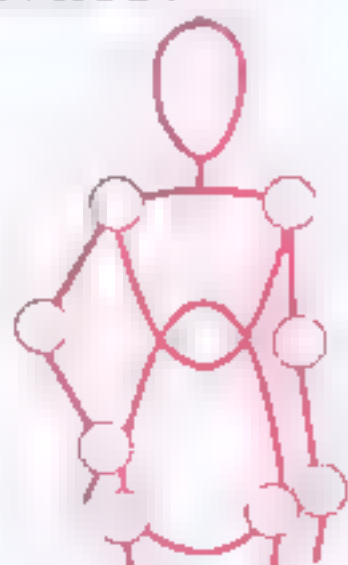
誰しもキャラクターを描くときに描きやすさ・描きにくいところがあると思います。描きやすい方向
ばかり描いていると反対側から描くときに描きにくいところが出てきます。

ここだけの話、プロでも反対側から描けない人はたくさんいるのです。そしてほとんどの人が基本段階で
ちゃんと練習しておくべきだったと後悔しています。
漫画やイラストの描き始めの段階でこの練習(どちら
側からも同じ絵を描く)をしておくことは、自由に
にキャラクターを描くためにとても重要なことです。



アタリ、略図 から組み立てる 2

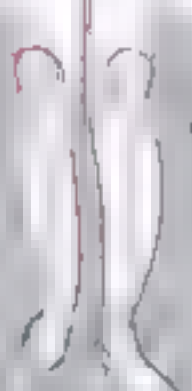
P.37 で概要を述べたことの実践を解説します



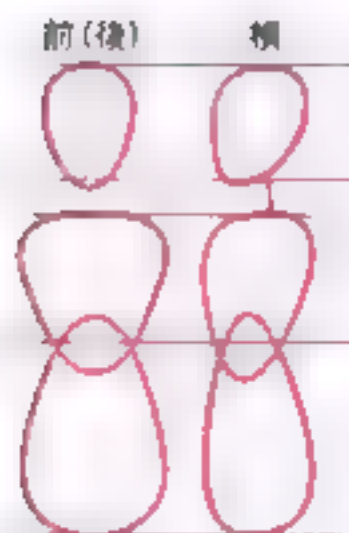
各関節に 印をつける



関節の 印の間へ線を引く
→各関節の感覚を覚える



ガイトの骨格に肉つけを
していく



ボディ部分は平面的でなく、
立体的に捉えます。

手足は折れ曲げ時に変形
する部位なので アタリ
としては骨格同様に骨組
として 本線でもかま
いません

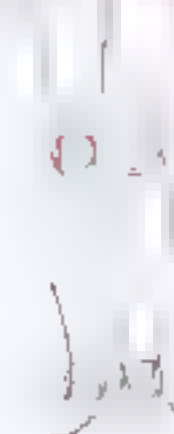
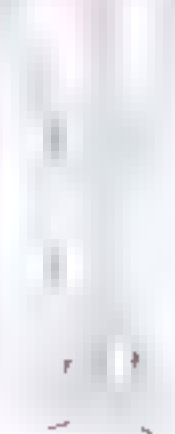


女性の腰は卵型に 上半身よりも大きめに



男性の上半身の逆三角形は大きめに

腹部は四角形に近く



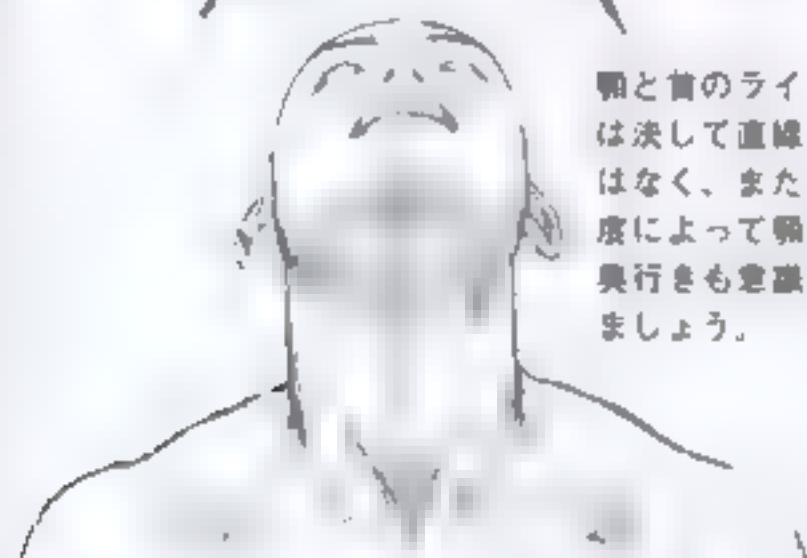




胸鎖乳突筋と僧帽筋
が交わる箇所を意識
しましょう。

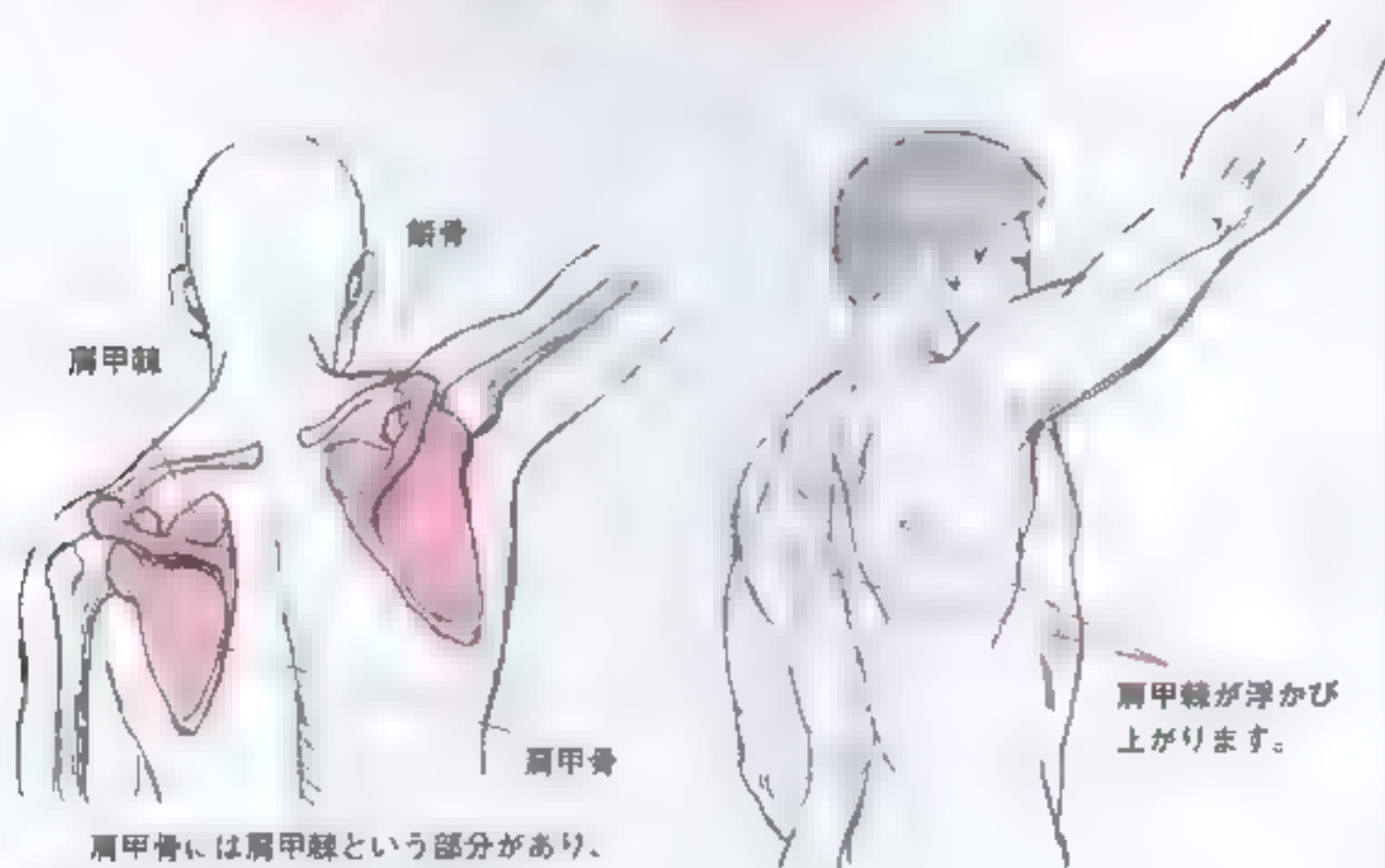
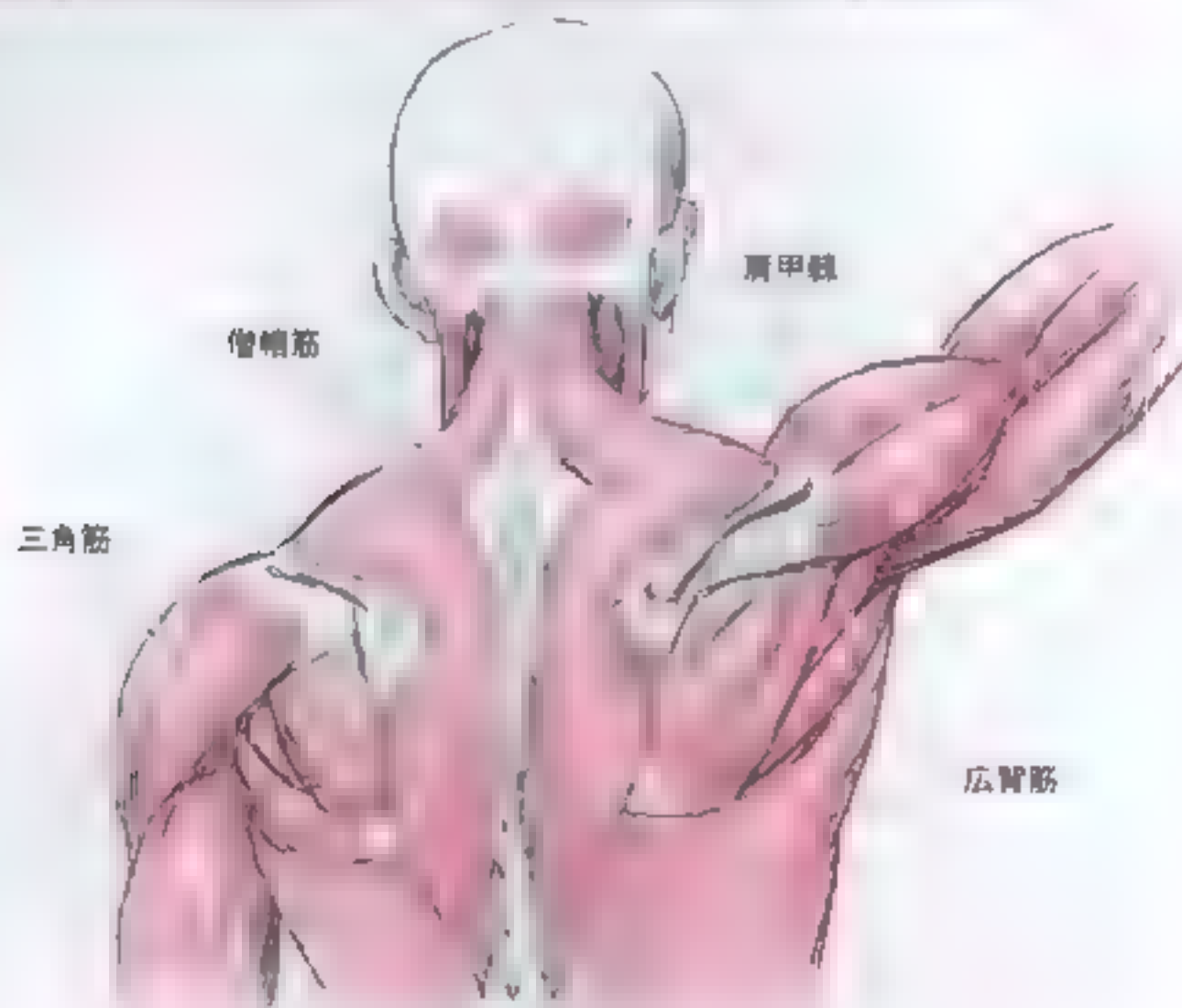


顎と首のライン
は決して直線で
はなく、また角
度によって顎の
奥行きも意識し
ましょう。



肩から背中にかけての作三ポイント

肩から背にかけても複雑な構造があり、腕や首の動き、連動して大きく動きます



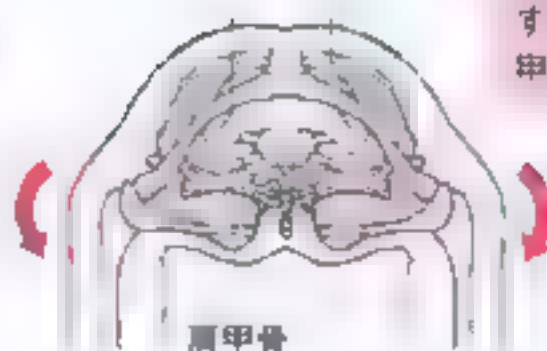
肩甲骨には肩甲棘という部分があり、体表面に突起を作っています。

肋骨

前面



鎖骨



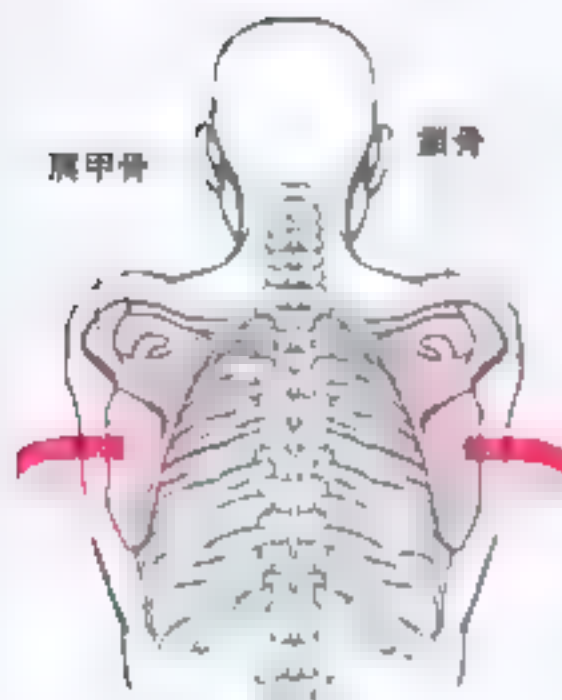
腕や肩を前後に出す場合、鎖骨や肩甲骨も動きます

背面

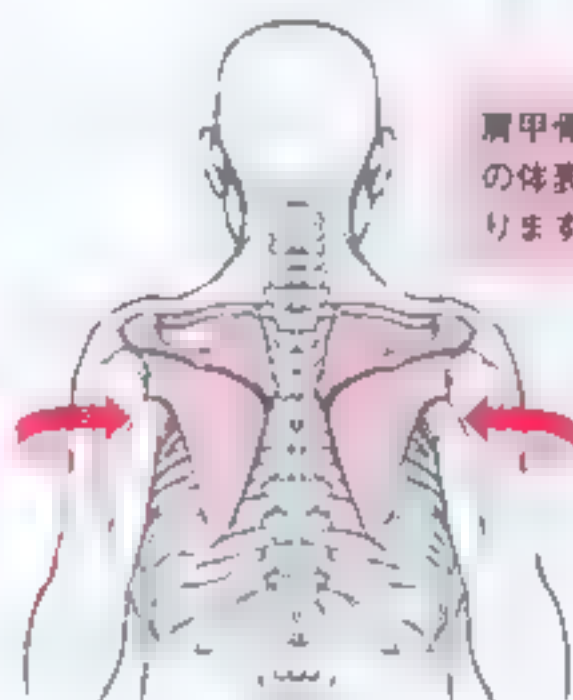
肩甲骨

肩甲骨

鎖骨

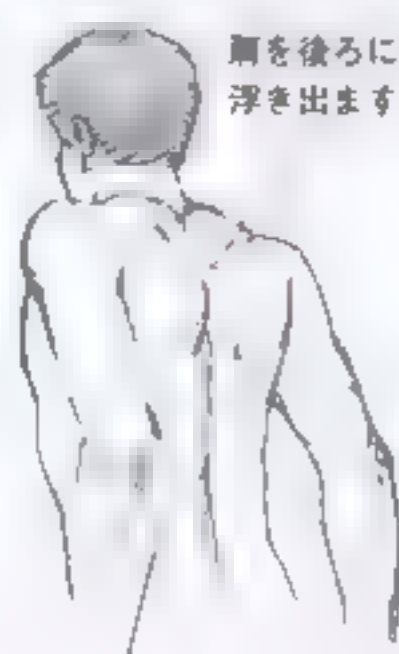


肩甲骨の動きが背中の体表面に起伏を作ります



肩甲骨

肩を後ろに回すと肩甲骨が浮き出ます。

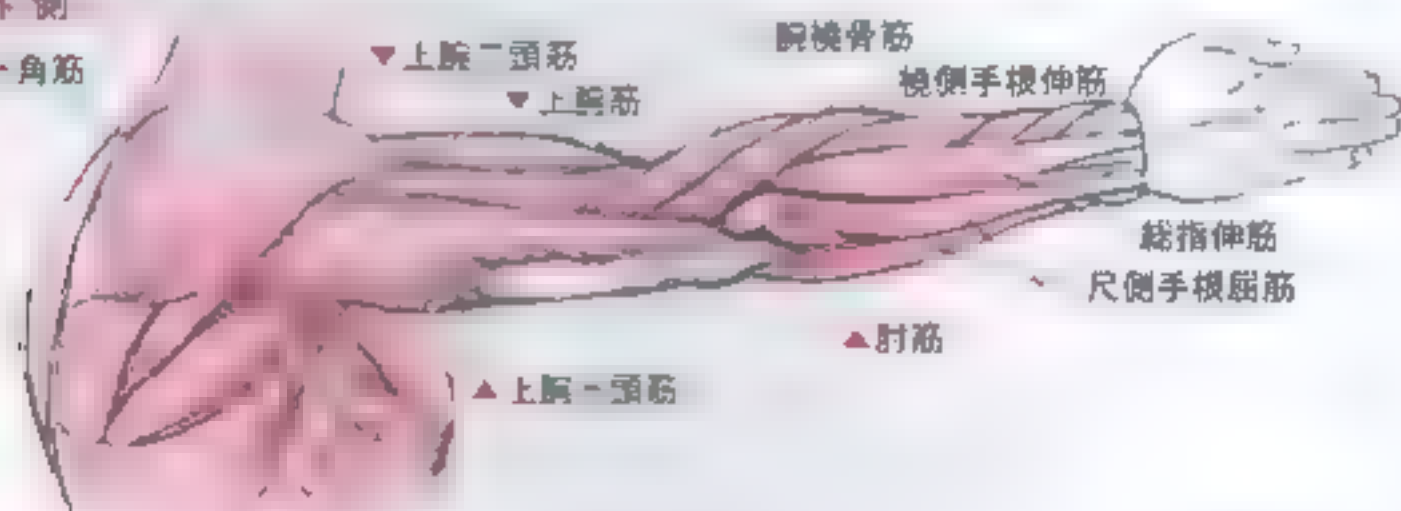


腕の立体感を理解する

腕の筋肉は、基本的な構造を把握して、体感に現れる筋肉の、体感をつかみましょう

外側

■ 三角筋



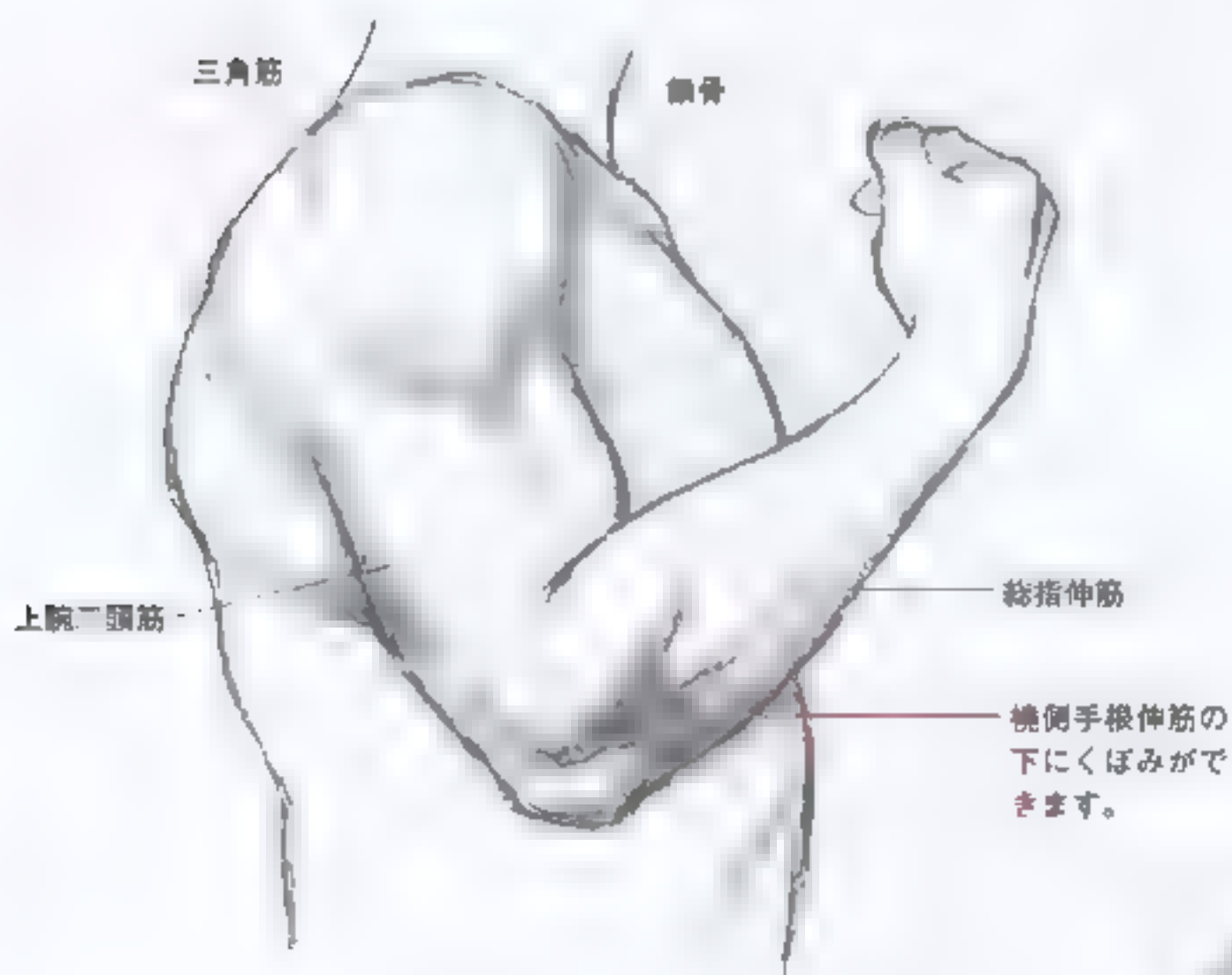
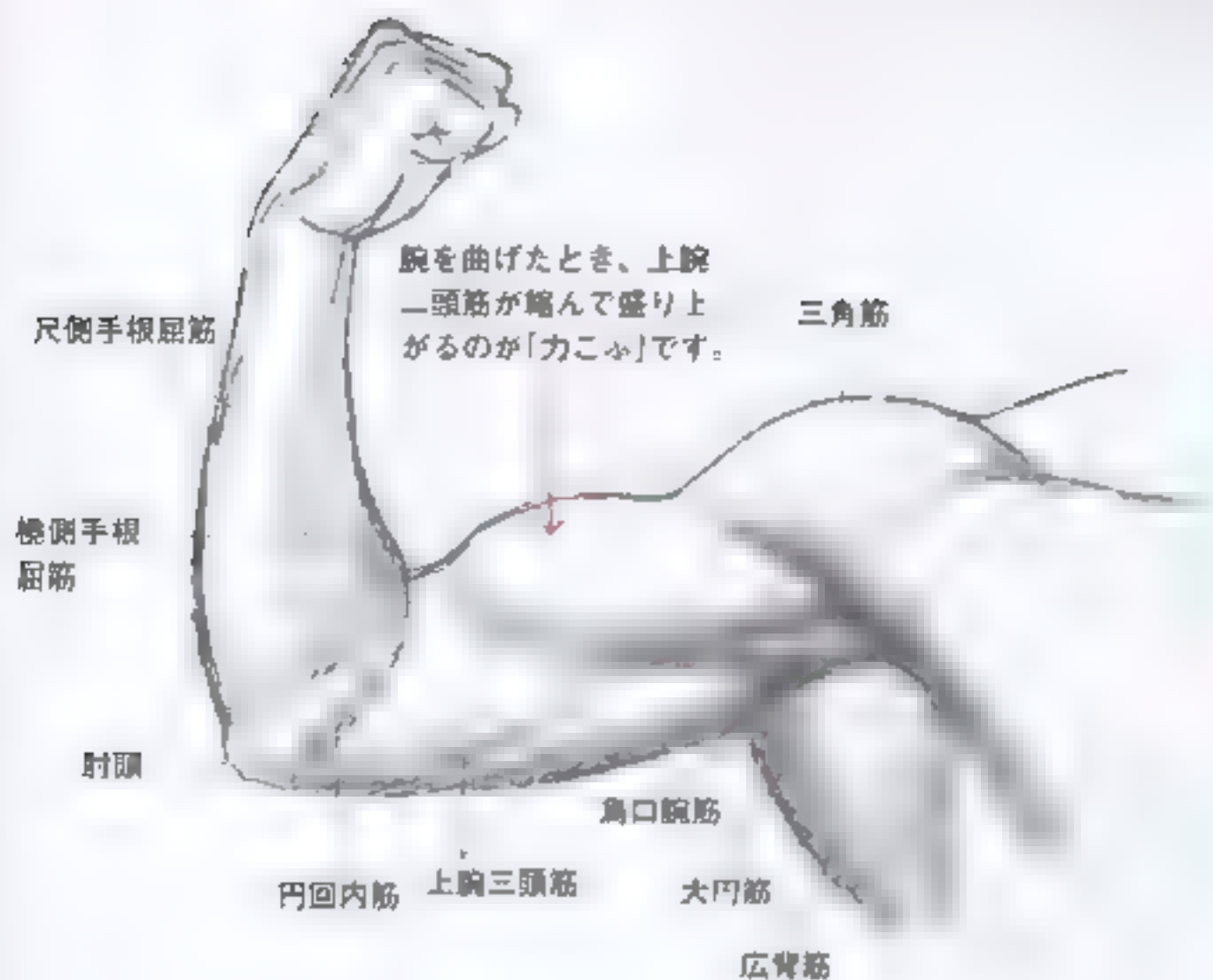
▼ 上腕筋
▼ 上腕二頭筋
橈側手根伸筋
腕橈骨筋

内側

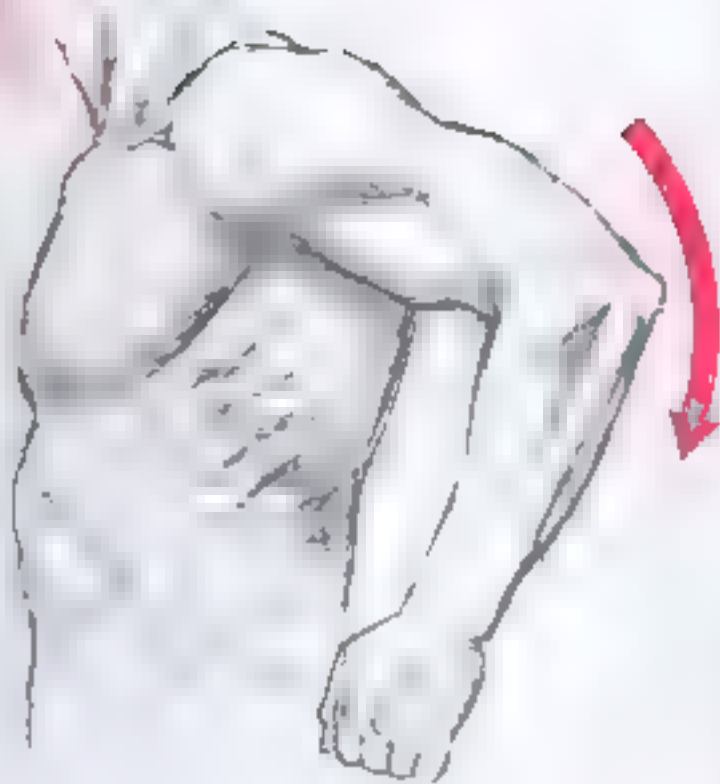
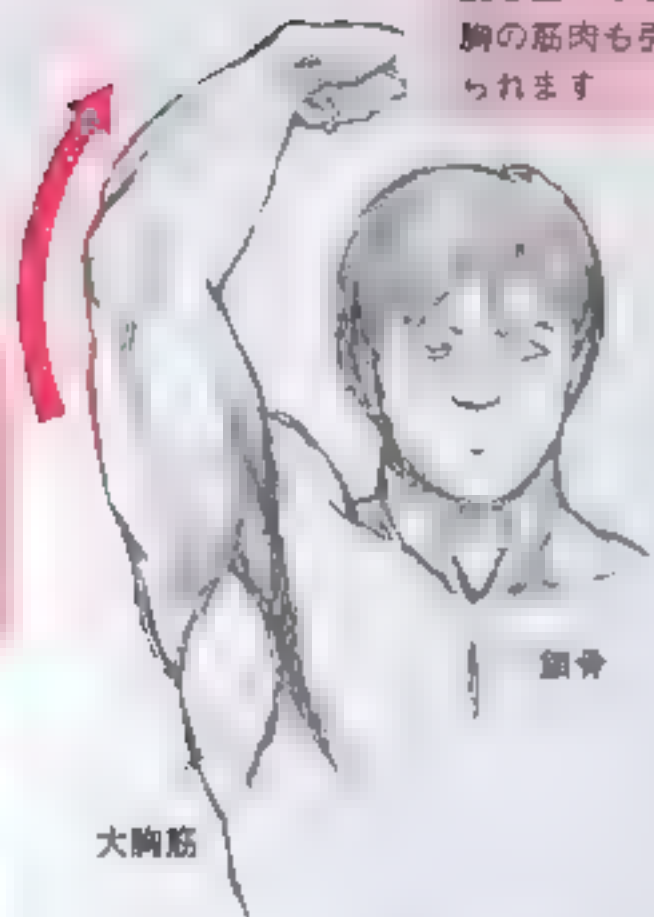


▲ ひしを曲げる筋肉
▼ ひしを伸ばす筋肉
■ 腕を上げる筋肉

前腕をひねる筋肉
手首と指を曲げる筋肉
手首と指を伸ばす筋肉



腕を上げると鎖骨や
胸の筋肉も引き上げ
られます

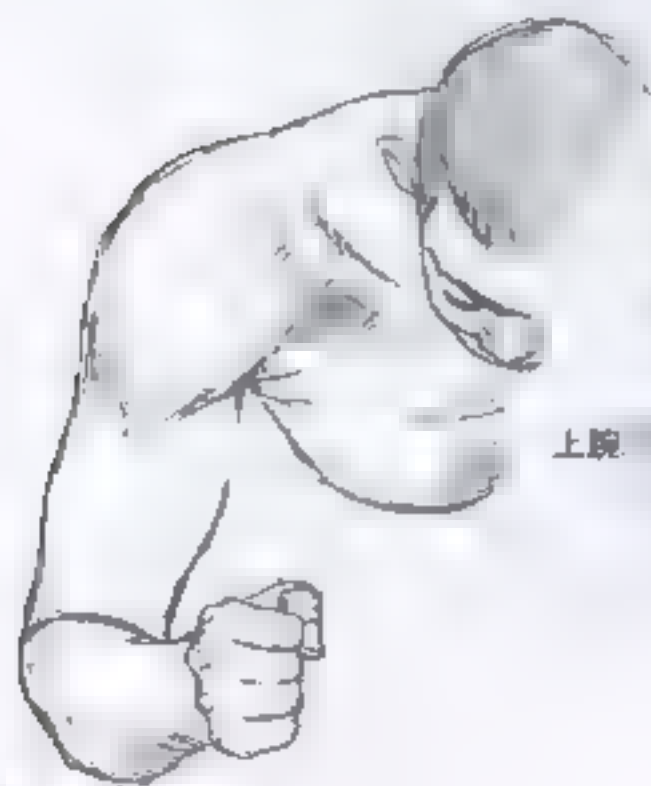


大胸筋

鎖骨

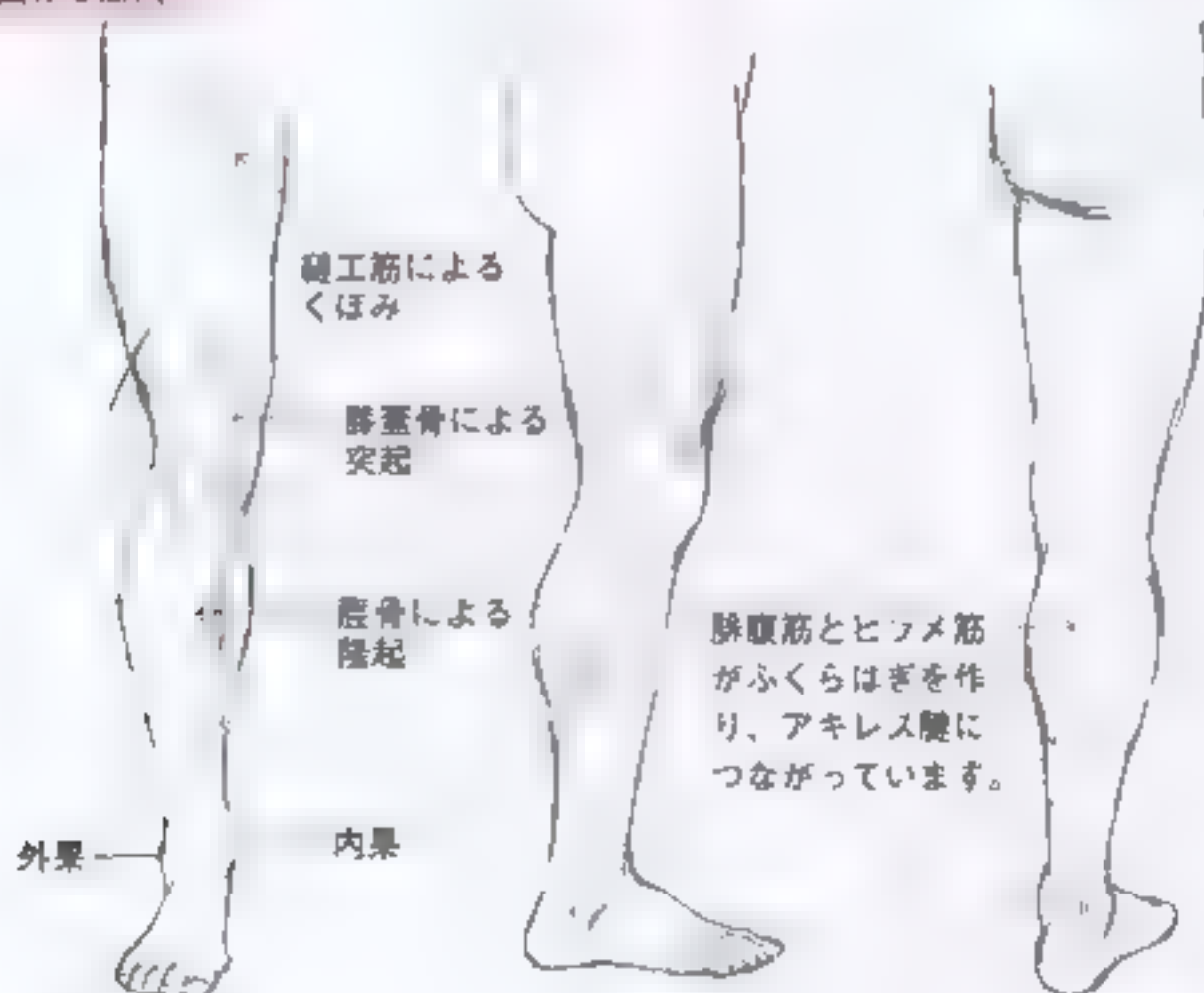
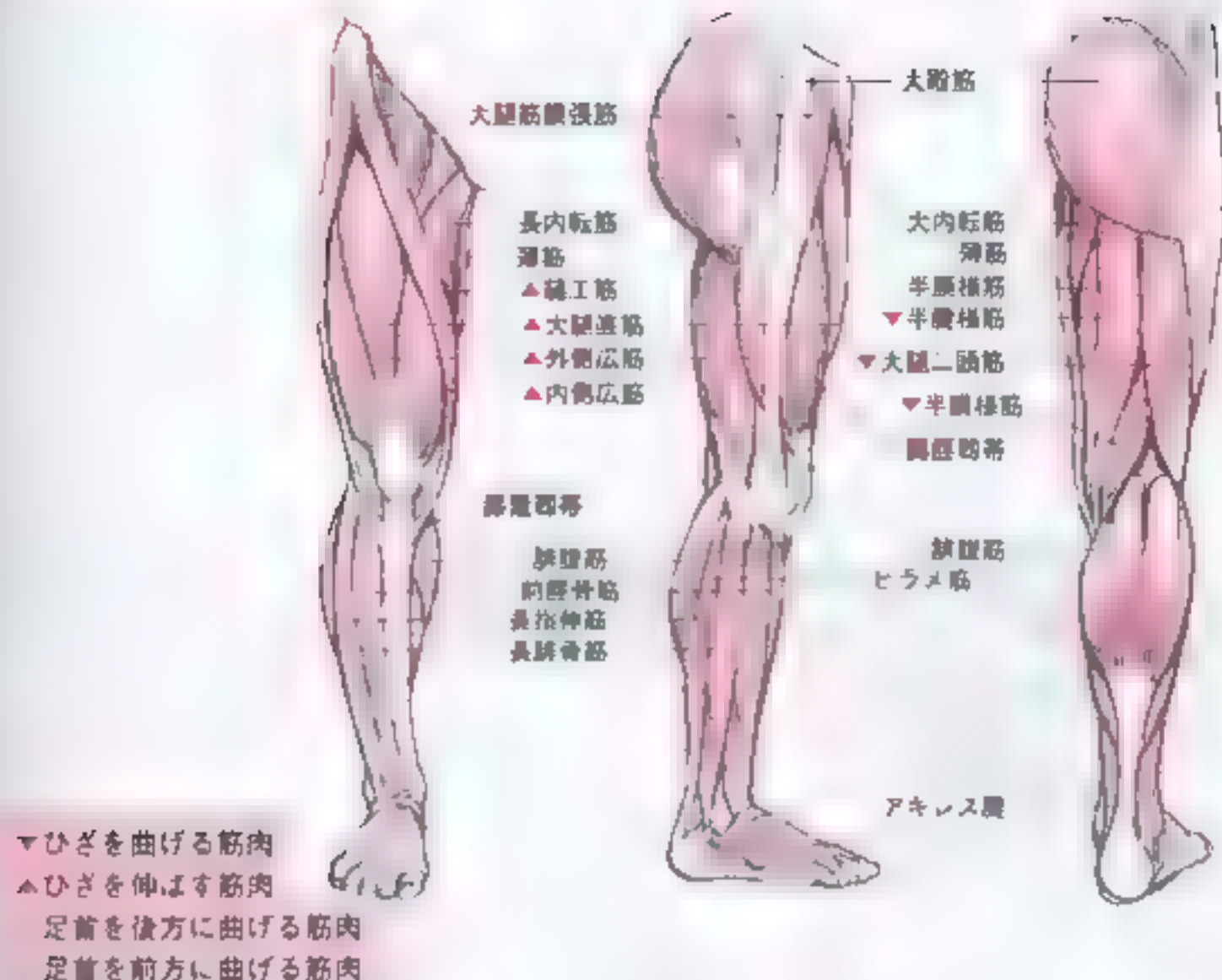


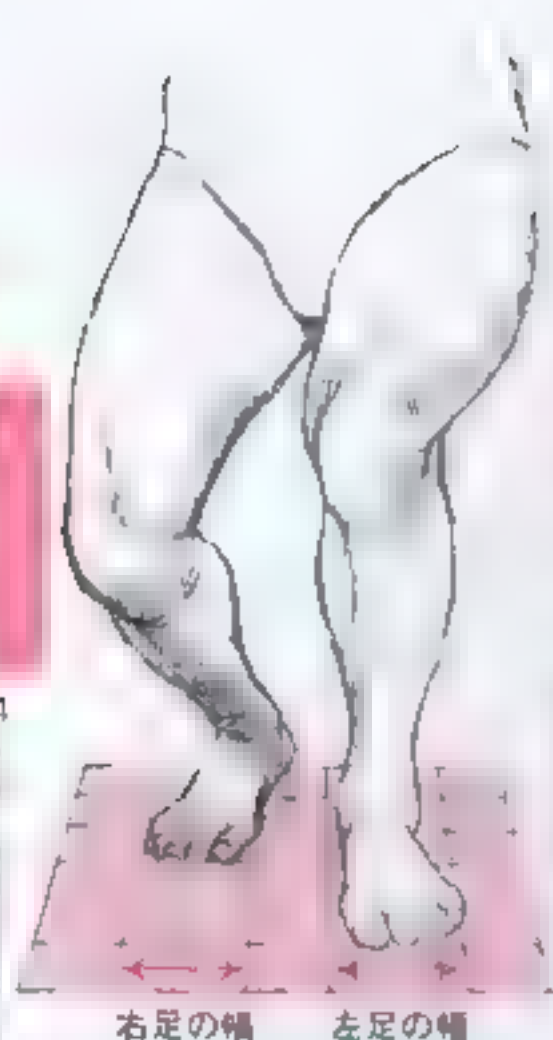
見る角度によって筋肉
の盛り上がりの見え方
も変わってきます



上腕 頸筋
烏口腕筋
大円筋
広背筋

足の立体感を観察する



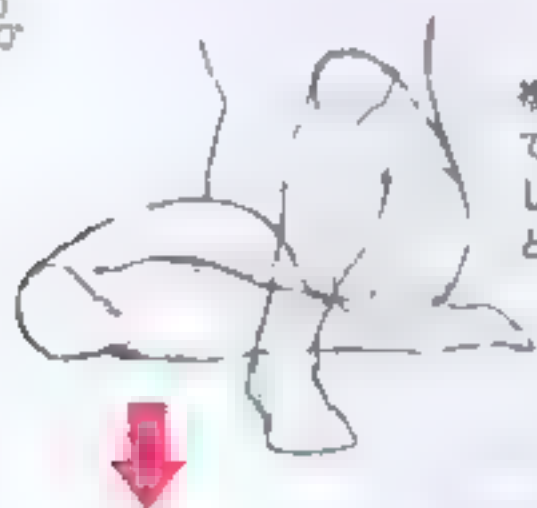


足を描く場合も、画面全体の遠近感を意識して描きます。

遠近法により奥にある足を小さく描きますが、その大きさはパースを目安にして想定できます。



力を入れると脚が浮き出ます。



複雑なポーズでも隠れて見えない部分を意識して全体のバランスをとります。



手前に出たものを後端に大きく描くと、広角ぎみの遠近感が出ます。



男性の腕は、女性
よりも 回り太く、
筋肉質に描きます

また 血管が浮き、
出やすい特徴も
あります

男性の腕は、曲げたときに筋肉の
盛り上がりからかくつきりとした
スノとして表れます

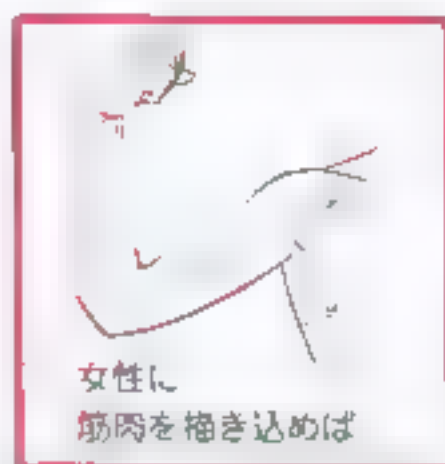
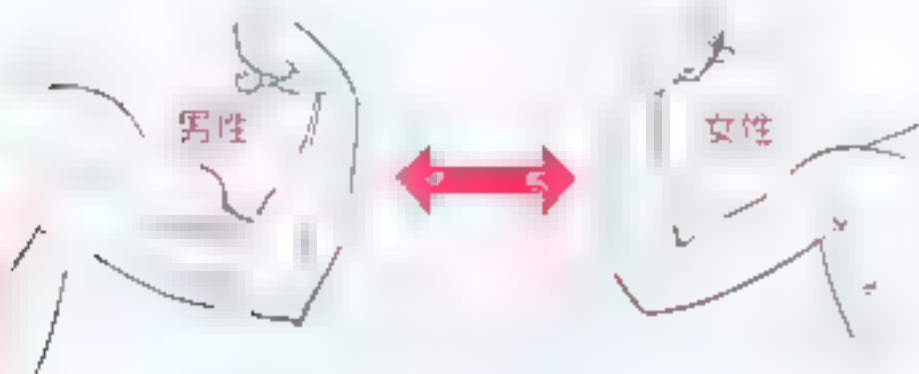
盛り上がる筋肉断面。

女性の腕はほっそりとした質感で描きます。

男性の腕は、情熱(筋肉 スノなどを
強調して描きます

腕の男女比 女性の場合

男性の腕に比べて 女性の腕は筋肉が表面に表れ、よく描き込めばゴツくなってしまう。



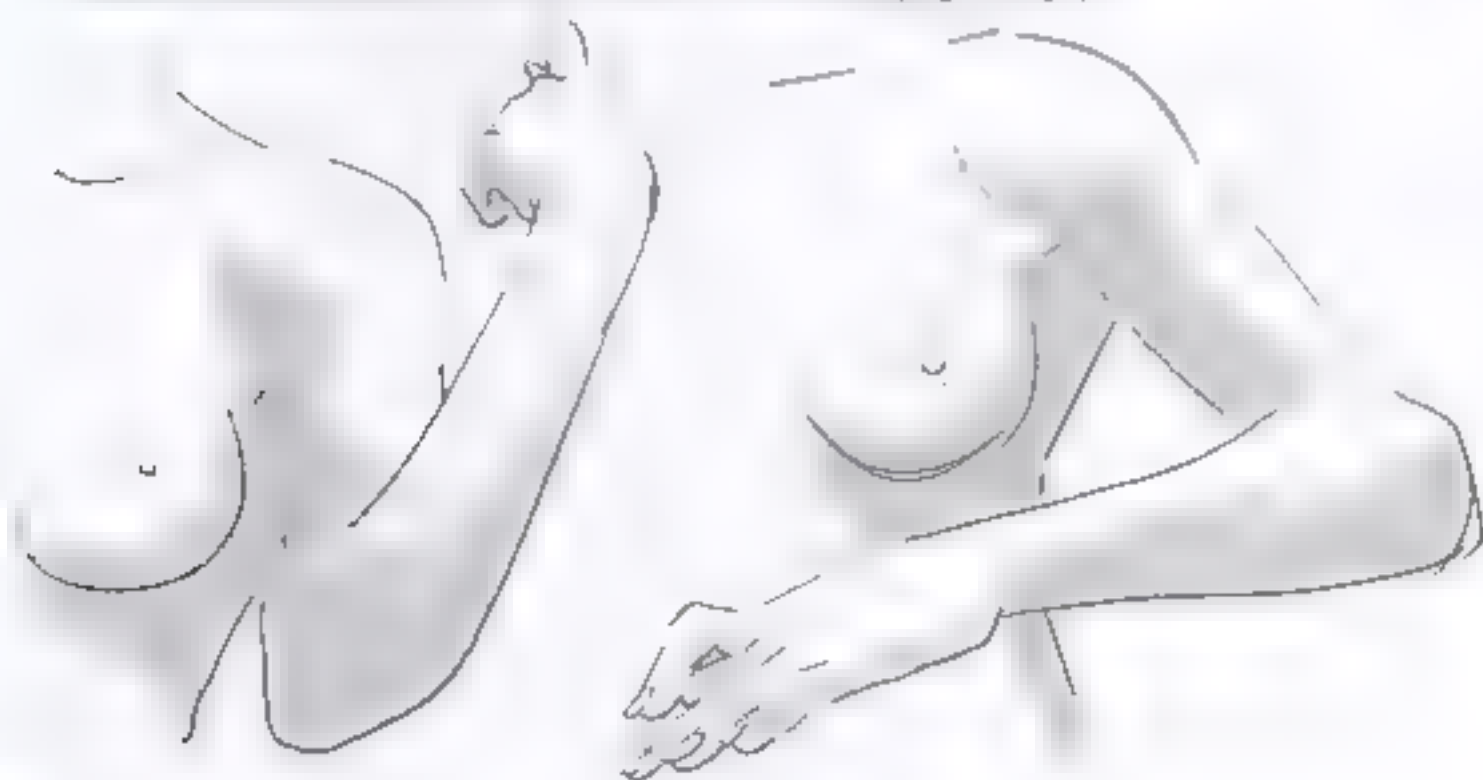
女性の体表表現、手段として 1色イラスト技法として次の2つの方法があります
① 人間の筋肉を認識しながら、その部位に表現します

光のあたる方向を軽いタッチで、(薄く)描きます。



影になる方向を濃いタッチで(濃く)描きます。

② 人間の筋肉を認識しながら、スケッチで陰影をつけます



筋肉や筋を表現する線は最低限
に抑える。
脂肪や皮膚の盛り上がりをアク
セントに

腕そのものの質感のみならず、しゅくさこそが
女性らしさを生み出します 腕は重要なアイ
テムです

5本の指をひとつ一つ追うのではなく、立体として手を考える



丁の甲には多くの腱があり、体表に浮き出ているので手を描くときには形をとるだけでなく、腱の見え方は性別や肉づき、力を入れている状態かどうかでも変わってくるので、状況によって描き方を調整する必要があります。
 作例は、立体としてわかりやすく伝えるため各部の特徴をわかりやすく、月替りものをもとに、作例としています。女性の手を描き方は、P108を参照してください。

05 骨格・筋肉を意識した手・足の360°

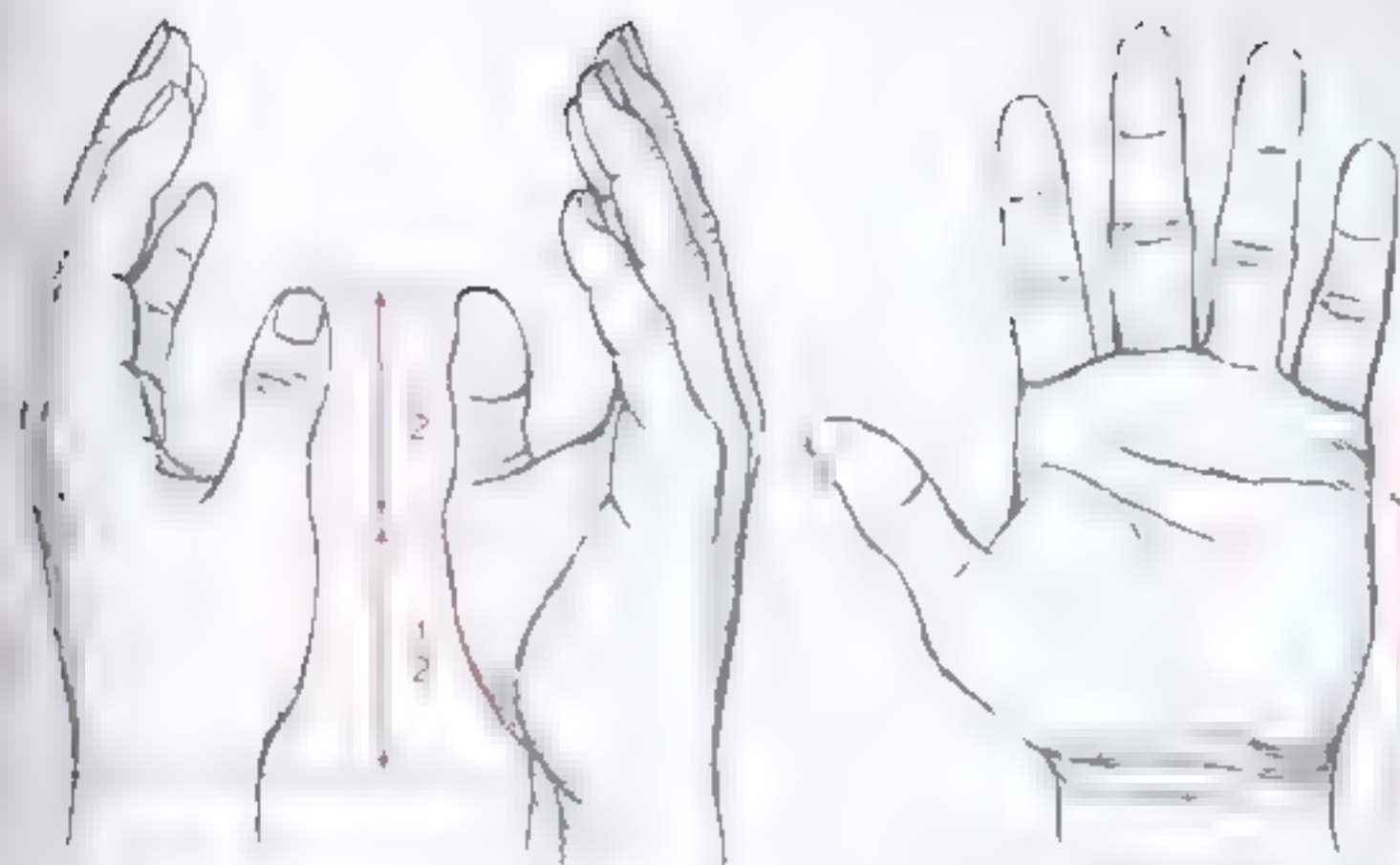
関節の部分はやや太く



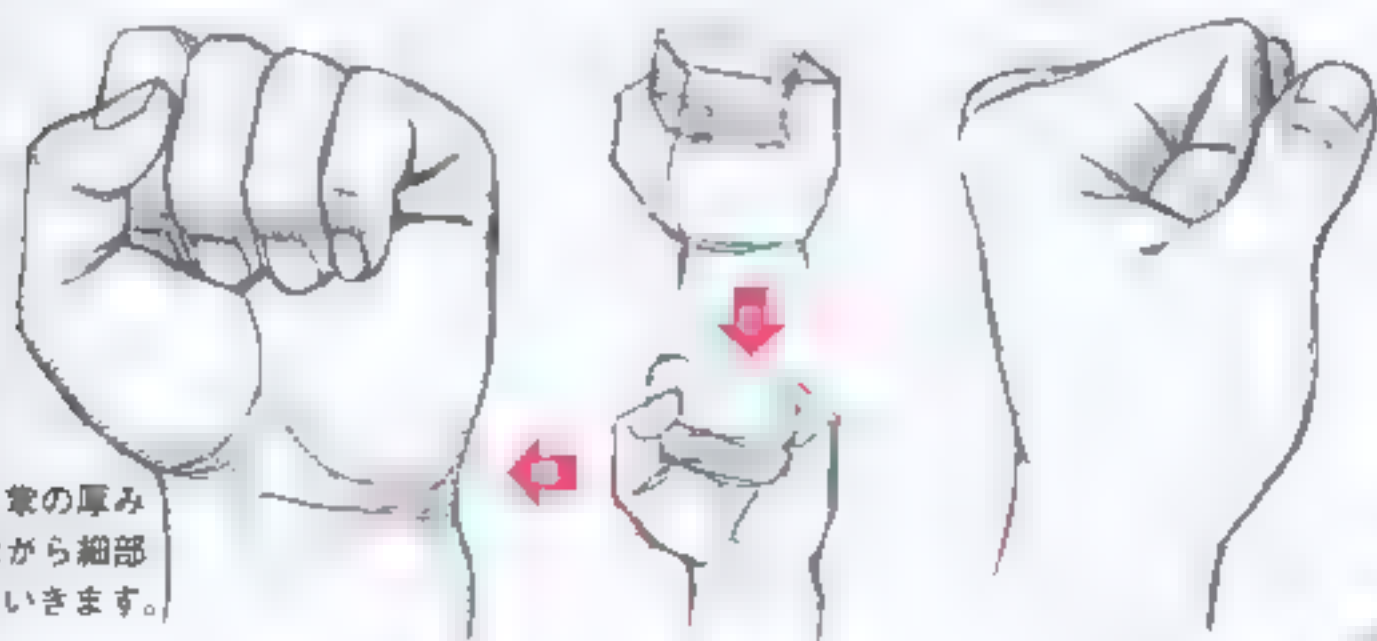
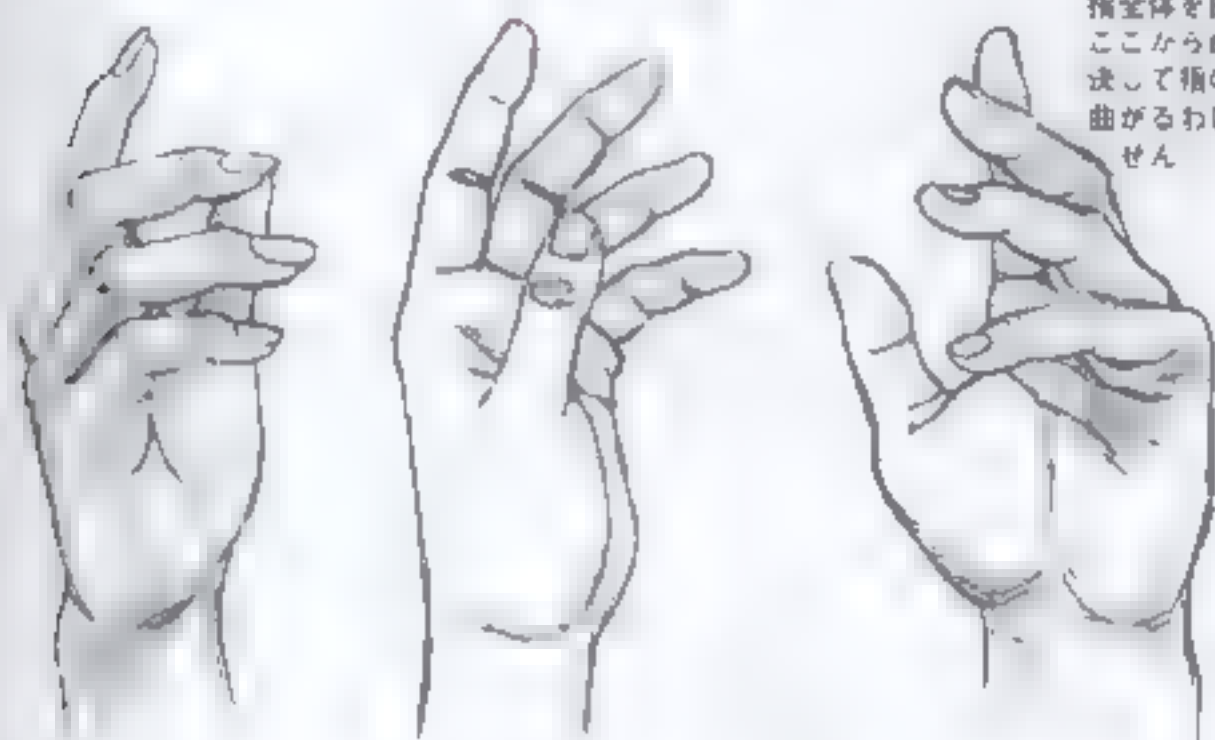
腱や血管が浮き出ます。



手の長さは、頭髪のはえ際からアゴまでの長さとはほぼ同じです。



指全体を曲げるときは
ここから曲がります。
決して指のつけ根から
曲がるわけではありません



骨の厚み、掌の厚み
を考慮しながら細部
を調整していきます。

手はしぐさや動作によって、複雑な表情を見せます。目的にあった絵を描くには、様々なアングルからの観察が必要です。

親指と人差し指の間の構造がわかりづらいポイントです。よく観察してみましょう。論理的なことがわかれば、デフォルメもたやすくなります。

05 骨格 筋肉を省略した。足の360°

もちろん手にも遠近がかかります。構造とともにパースの感覚も養いましょう。

バランスを重視して 足を地に着ける



長指伸筋の腱

第3腓骨筋の腱



かかととは垂直ではありませんので、このバランスがうまくとれば、足が地に着いたものになります

外果

内果



くるふしは内果が外果より少し高い位置にあります。

長母指伸筋の腱



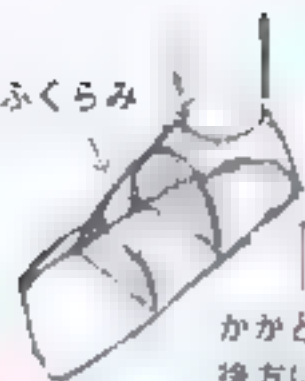
第3腓骨筋の腱

長指伸筋の腱

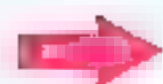
アキレス腱



甲のふくらみ



かかととは少し
後方に出ます



くるぶしの
突起

土踏まず



母指つけ根の
ふくらみ



立体としての流れ

後ろに戻る



足の部位を4つに分けると4の後ろに戻るバランスで、
足が地に着くものになるかどうか決まります





06

人体に表れている骨



頬骨
下顎骨
鎖骨

肋骨
ろく軟骨
尺骨

骨盤(寛骨)

人体表面に表れる骨は個人の
体格差があります

膝蓋骨



腓骨(外くるぶし)
脛骨(内くるぶし)
中足骨
中跗骨





頸椎

肩甲骨

上腕骨

骨節(寛骨)

尺骨

中手骨

指骨

漫画やイラストを描くときの一般的な感覚ですが、人体表面に表れる骨を描く場合、男性キャラの場合は逞しさを表現できますが、女性キャラの場合は質相になることがあります
キャラクターに合った描き込みをしましょう

腓骨(外くるふし)

脛骨(内くるふし)



下顎骨

剣状突起
肋軟骨

膝蓋骨

頬骨

鎖骨
胸骨
肋骨

上腕骨

骨盤
(寛骨)

中手骨

頸椎

肩甲骨

肋骨

脊柱

骨盤
(寛骨)

上腕骨

尺骨

中手骨
指骨

痩せ細っても表面に見える骨の種類に大差はないようです
その見え方 露出の程度に大きなちがいか見てとれます

中足骨

指骨

脛骨
(内くるぶし)
腓骨
(外くるぶし)

太って脂肪に覆われると内なる骨格は見えにくくなります
手指などの比較的表層 表れやすい骨でも、スくほ程度に痕跡を残すくらい
そのスくほか脱着を表現するのに役立ちます

脛骨
(内くるぶし)

腓骨
(外くるぶし)

男女の差

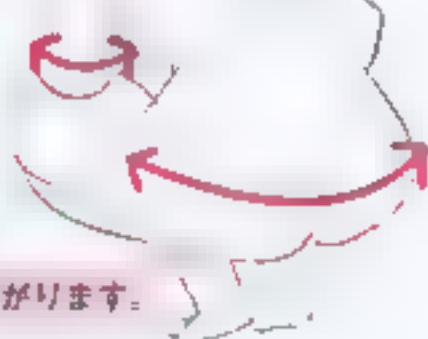
0 4半ひき中り 各10分

女性的イメージ

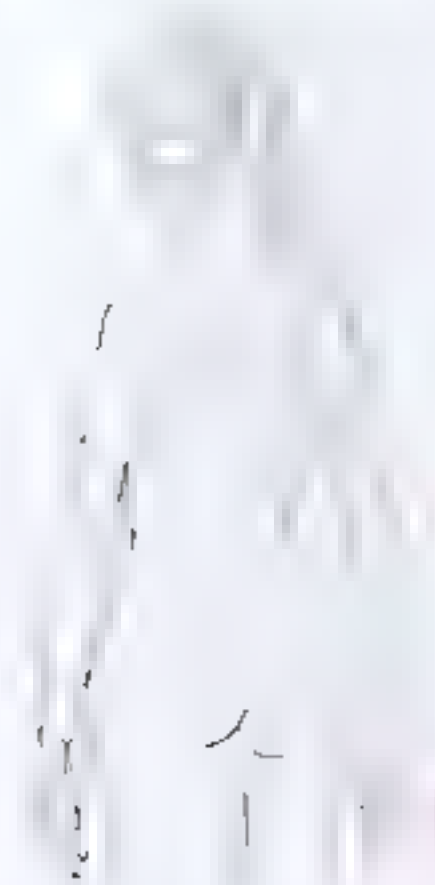


水を入れたゴム風船を

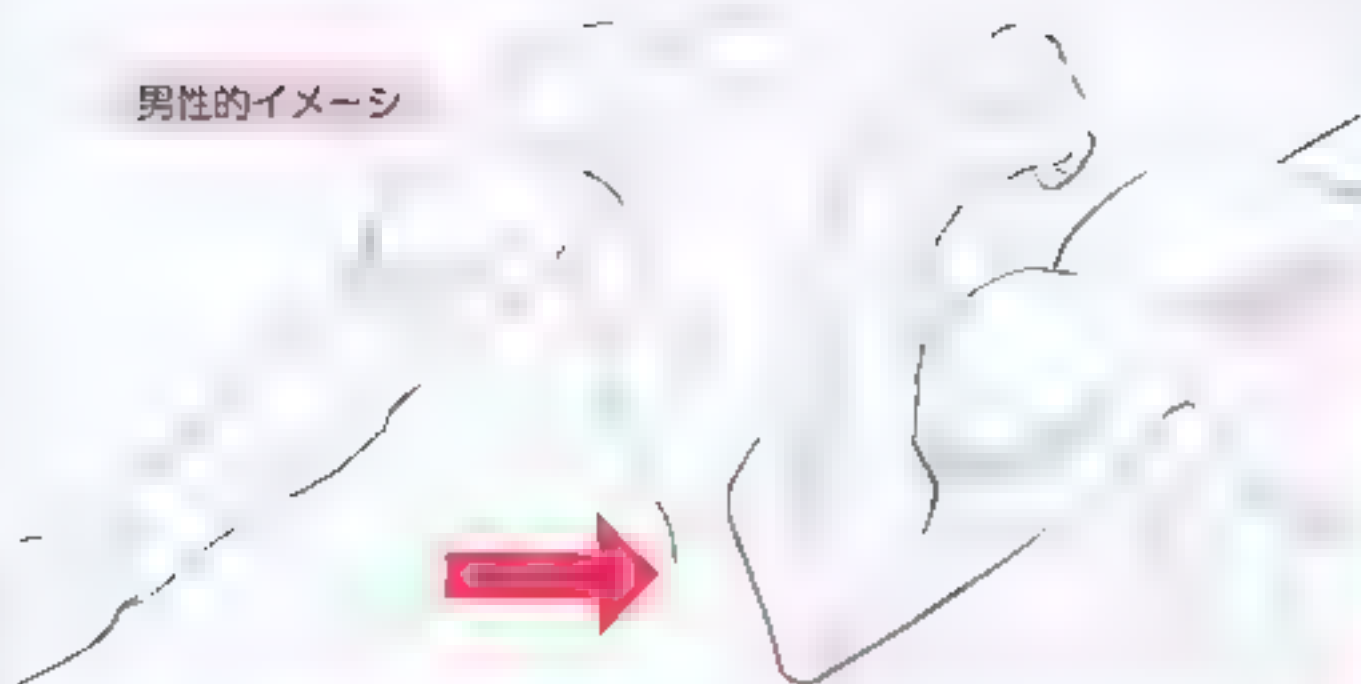
押しつけて広げるイメージ



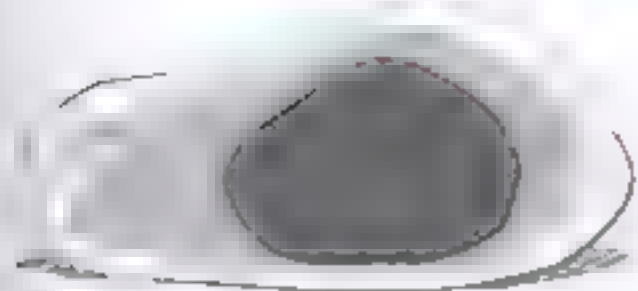
体の重なる部分は横に広がります。



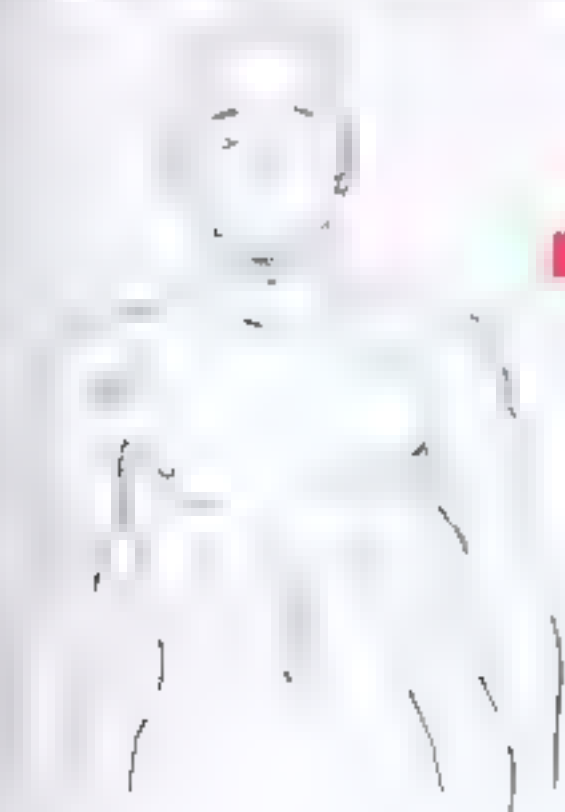
男性的イメージ



水風船に異物混入



異物の形が盛り上がるイメージ



「異物」は筋肉を表しています。

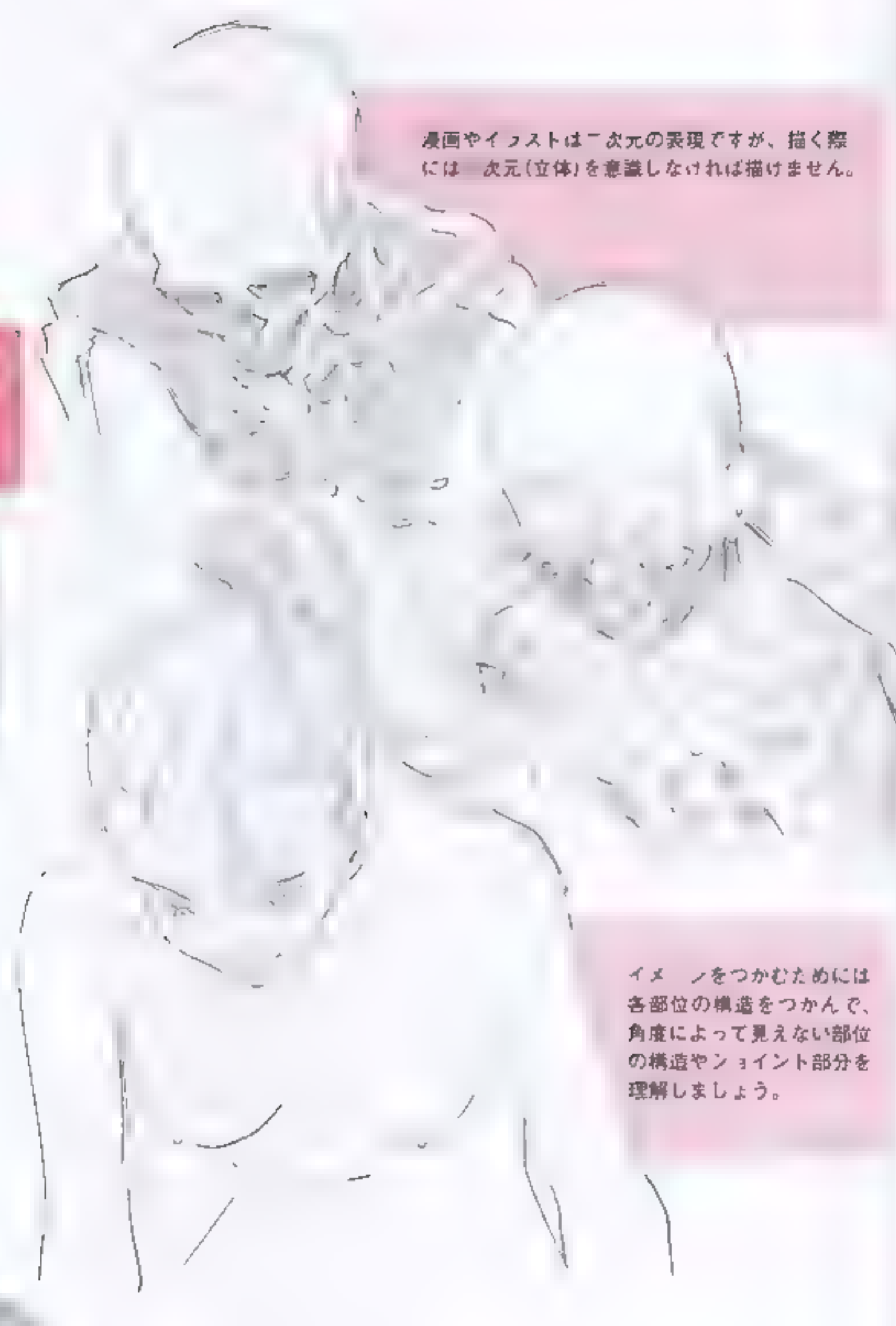
見えない部分を
 イー
 は描いてみま

女性キャラの体はなるべく筋肉や骨格の
 線を描かずに省略します
 しかし 筋肉や骨格を隠さなければ省
 略することは難しいです



男性キャラ、特に男らしいキャラクターを表現したければ、筋肉や骨格の線を躊躇なく描き込んでいきます
ある意味女性キャラよりも、カタチをとるのは楽かもしれません

見えない箇所は思い切って描きません。
しかし、見えない箇所で行っているかは見えている箇所を想像できるように表現します



漫画やイラストは二次元の表現ですが、描く際には三次元(立体)を意識しなければ描けません。

イメージをつかむためには各部位の構造をつかんで、角度によって見えない部位の構造やジョイント部分を理解しましょう。

骨格の上に筋肉が、
筋肉の上に皮膚が、
皮膚の上に衣服が

0 上半身を中心におくポーズ

まじった衣服、たまにはありません
ので、正解がありません。しかし、むき
出しの人体はキャラクターによって差は
あれど、正解の形があるわけです。

この肩を覚えてしまえば、さあ、楽
になります。

後ろ手に回した手首の角度に注意。

背中越しに見える
乳房の位置、大き
さに注意

見えない向こう側の肩の
位置も骨格を意識して、
正しい位置関係を把握

厚い胸板や力強い腕、その後ろに伸びる下半身を層として捉えます。

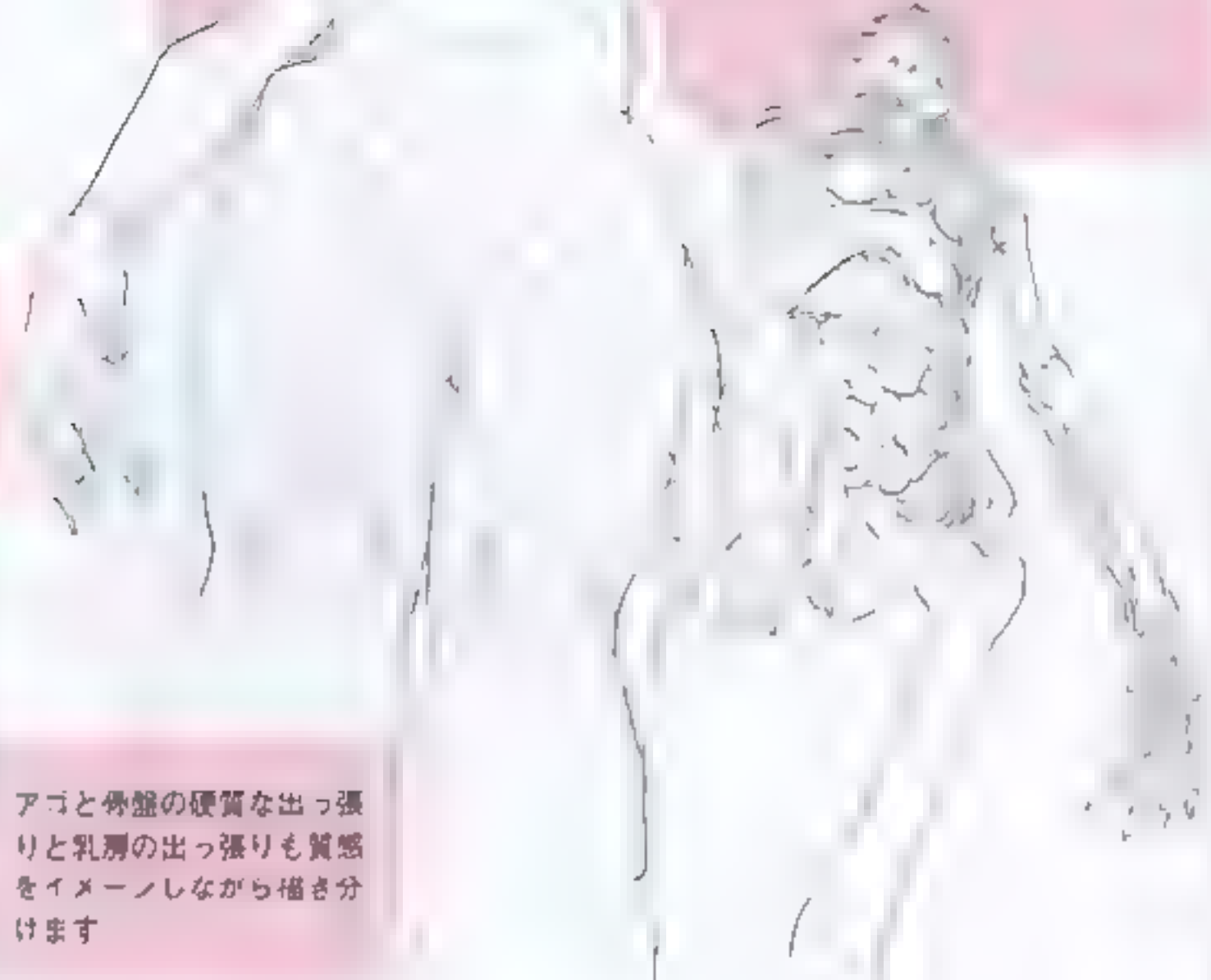
屈強な体を強調するダイナミックなポーズ。頭部、上半身、下半身それぞれの角度を変えて組み合わせてみます

引き締まったお尻の筋肉とエウホ

体の層、それぞれに角度が存在します。これもまたイメージできるようになります。

デノサンが狂うのを恐れずに何度でも何度でも描いてチャレンジしてみましょう

骨格とともにお腹の中の内臓もイメージしてみましょう。何かか詰まっているんだという実感をもって描いてみてください

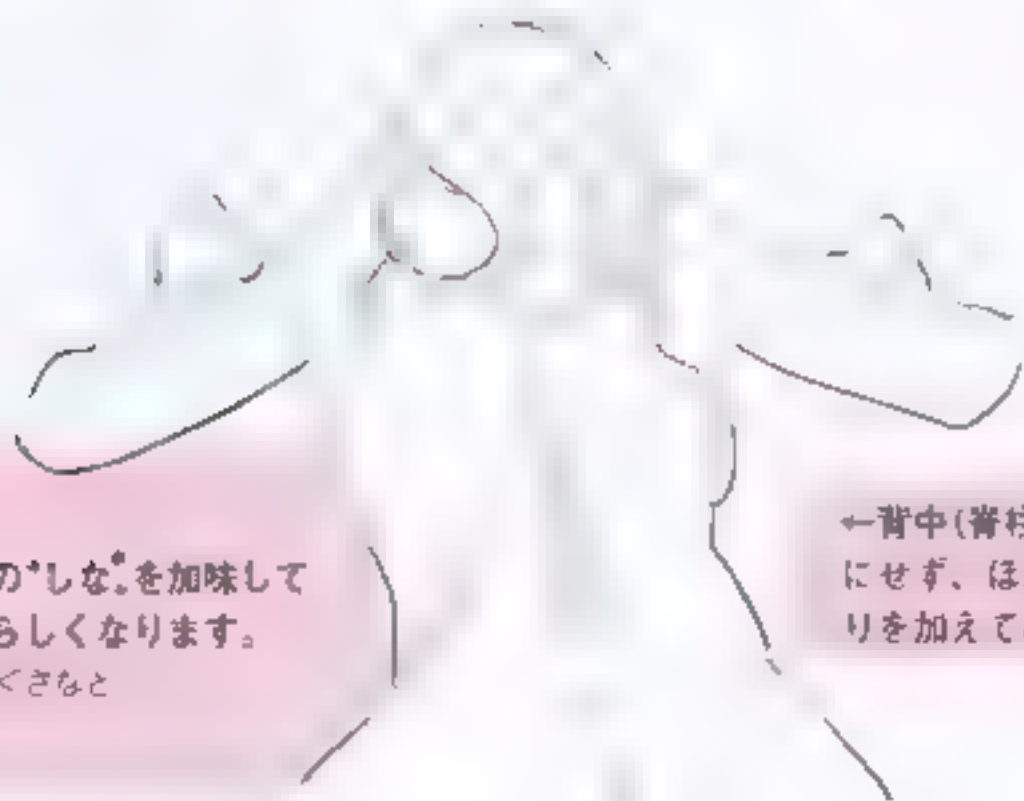


アゴと骨盤の硬質な出っ張り
と乳房の出っ張りも質感をイメージしながら描き分けます

ほんの少しの“しな”を加味してみると女性らしくなります。

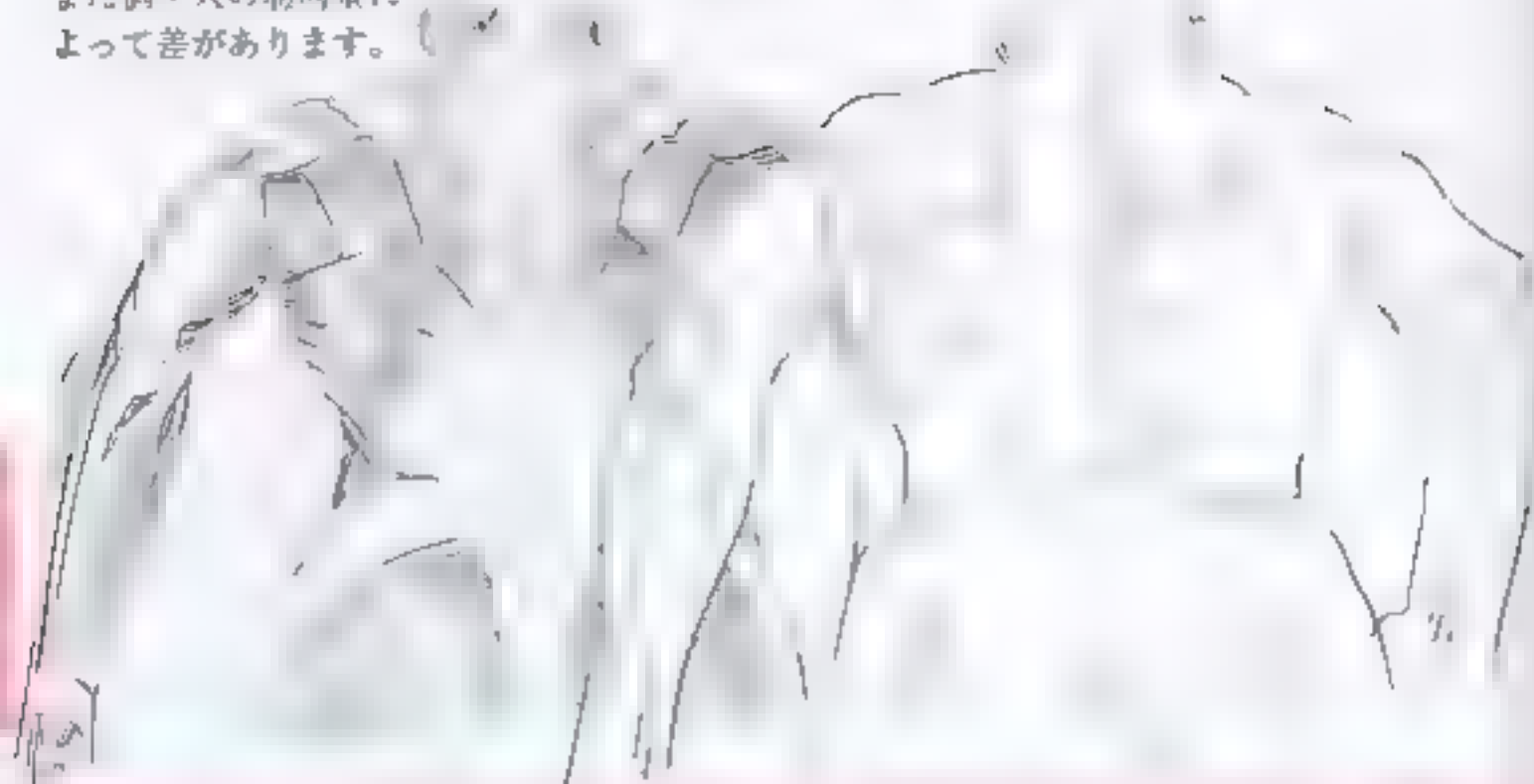
*身振、しぐさなど

←背中(脊柱)をまっすぐにせず、ほんの少しひねりを加えてみる。

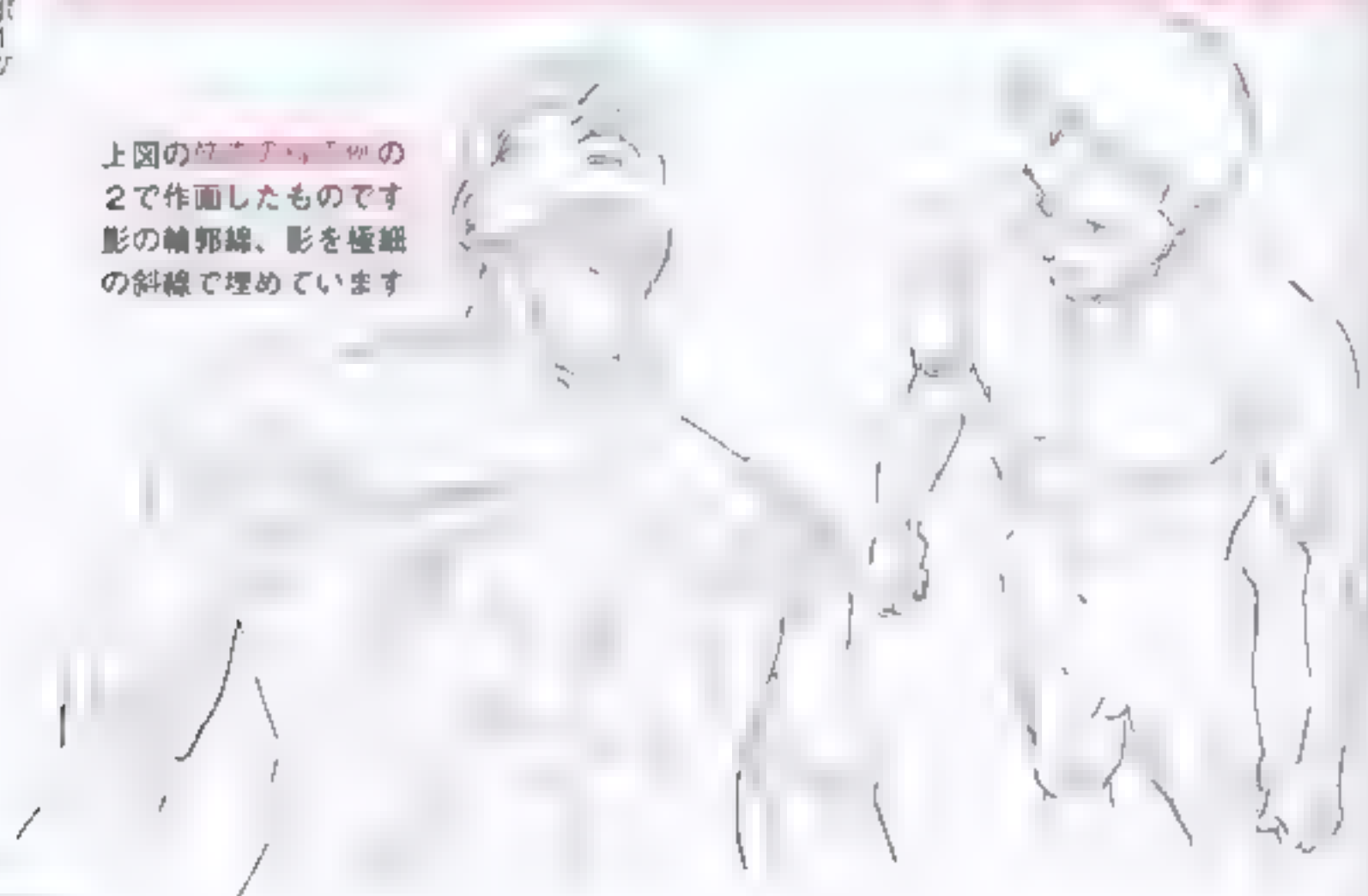


❖ 筋肉の線の例

筋肉は鍛え方により、
また個々人の筋肉量に
よって差があります。



上図の7と8、9の
2で作画したものです
影の輪郭線、影を極細
の斜線で埋めています





下は1、2、3の筋肉線を組み合わせた描き方

特殊なアングルを描く場合は印象に残る方法で描くのも手です

荒々しいタッチで描くときには、しばしばデッサンまで荒々しい絵をよく目にします。

荒々しく描く場合こそ、しっかりとしたデッサンが必要です

女性の体と同じで、省略する場合にこそ基本が重要になってくるのです



上半身のフカンやアオリの描くときの意識

描きにくいフカンやアオリ

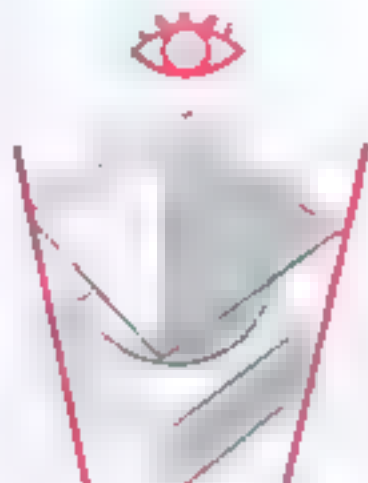
キャラクターを1から10から描くのはなかなか難しいことです

「人体を描こうと力まずに、モノとして考えれば多少描きやすく感じられるようにするのではないのでしょうか」

立方体のイメージ



フカン

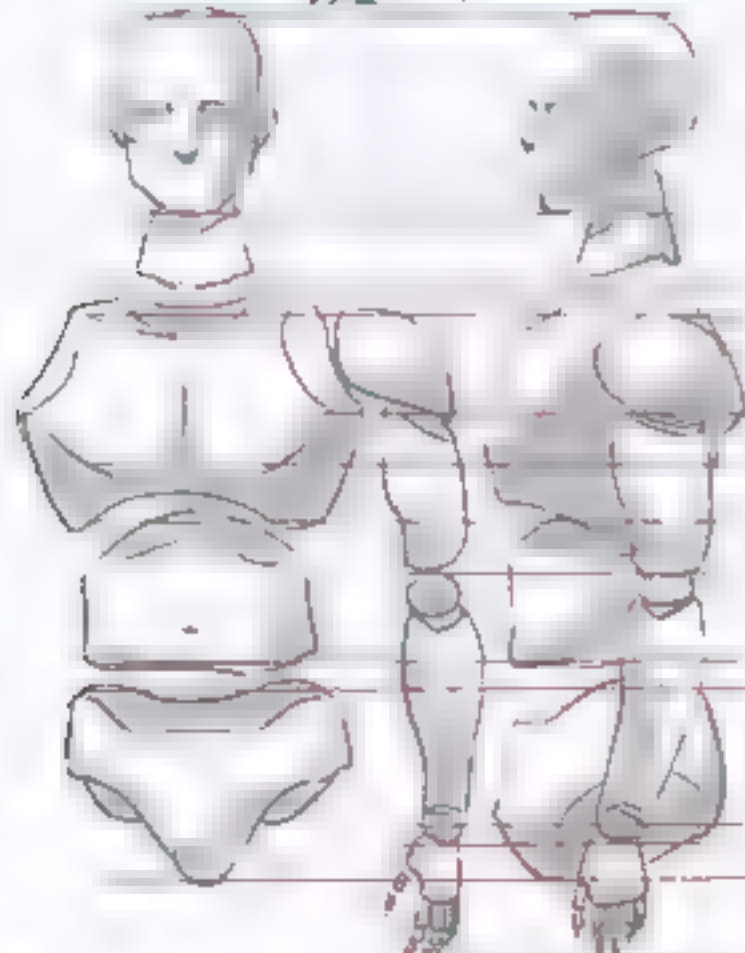


アオリ

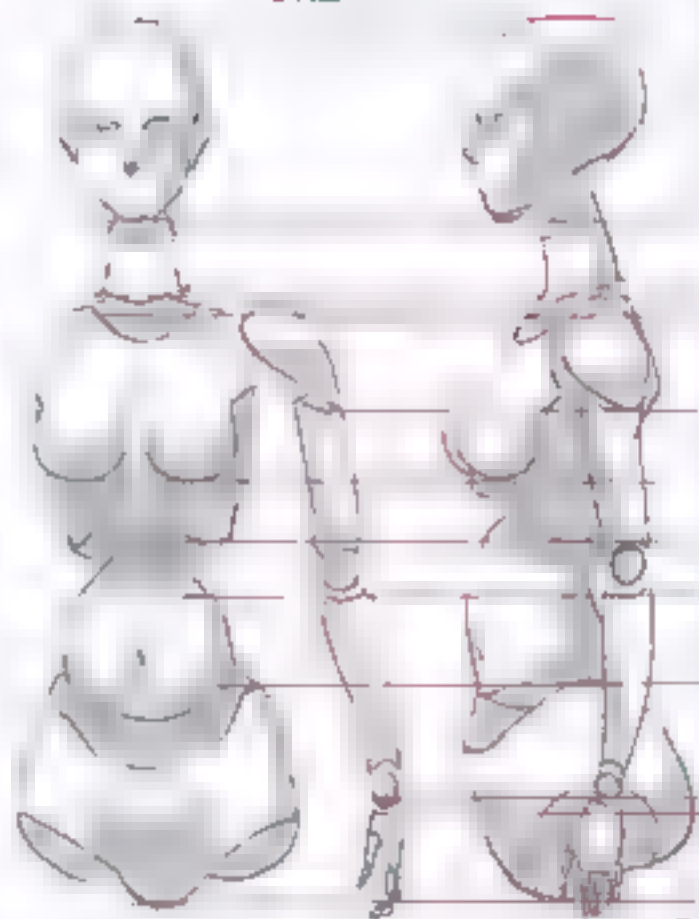


人体のパーツを分割したイメージ

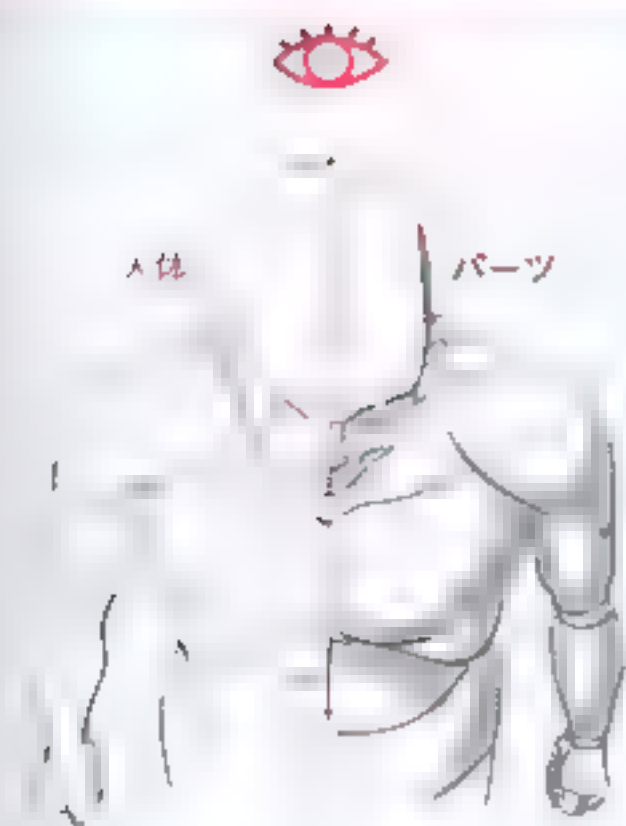
男性パーツ



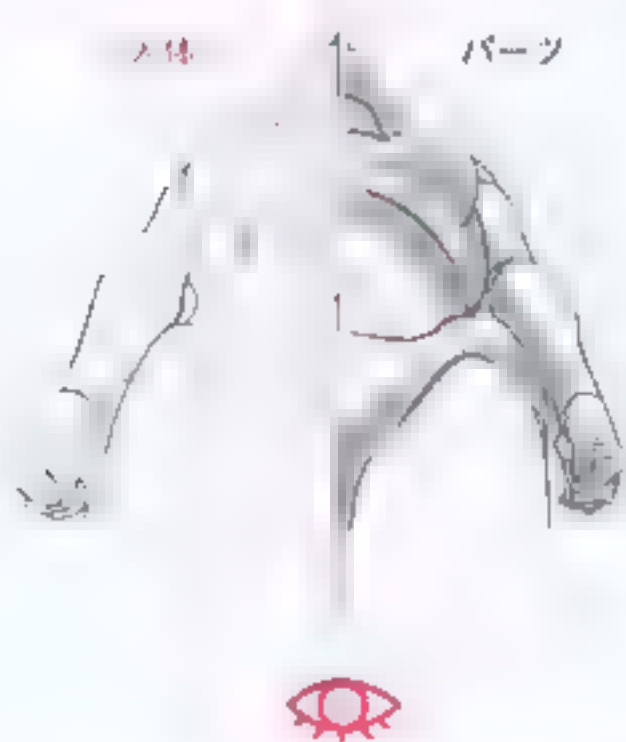
女性パーツ



フカン



アオリ



デフォルメにも、ちゃんと人体構造は内蔵されている

デフォルメに見る骨格



デフォルメされたキャラクターにも当然デフォルメされた骨格が内蔵されています



企業キャラ系 相当にデフォルメが加えられた骨格を内蔵。手足の末端が太くなる傾向があります。

デフォルメいろいろ

スホーノ漫画系 4コマ漫画系とは逆の方向へのデフォルメ。ダイナミックな構図の絵を作るのに、ダイナミックな骨格は効果的。

4コマ漫画系 2頭身、3頭身のデフォルメされた体型にデフォルメされた骨格が内蔵

衣服を着せた状態なら
体型のデフォルメはさ
らに可能

男性と女性の下半身の肉つきのちがい

女…上半身同様に肉感的で柔らかい感じます。

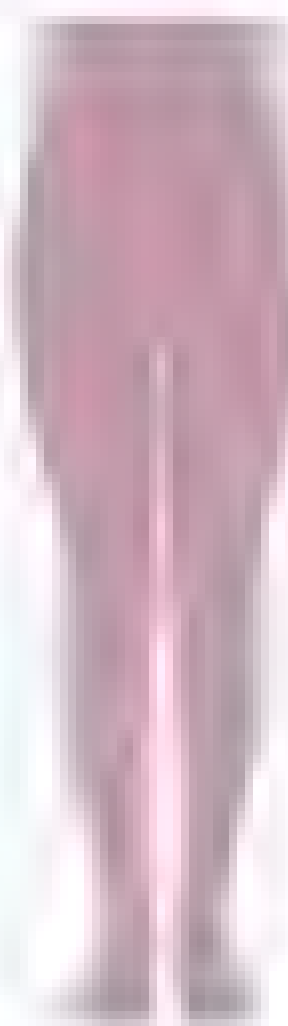
男女の下半身の明らかな差は性差の露出

男 上半身同様に筋肉質でゴツイ感じます。

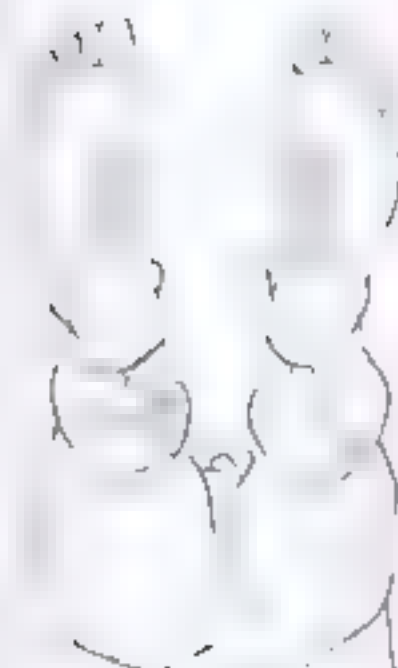


女性のお尻は男性よりも大きい。
さらに、腰のくびれなどでお尻の大きさが強調されています。

男性のお尻は総じて四角いイメージ。
お尻周りの幅は女性ほど差がありません。



男性



男性は筋肉質なので、
重力による体型変化を
受けにくいのです

一方、女性は脂肪分が
多いために、この変化
が現れやすいです。

男性の腰回り断面は
肉厚で幅が狭い印象で
す

一方、女性は幅が広く、
前後にへんこな印象
です。

男性性器(陰莖)は足の
間に挟まっているわけ
でなく、足の前に位置
している。仰向けなら、
足の上に乗っている感
じです。

女性



男性の場合

男性器は横から
見えます。

この姿勢で折り曲げ
られる足の角度はこ
れだけです。

足を上げて太も
もの長さ、膝下の
長さが変わらない
ようにします

足を後ろに引くと、
お尻から動きます。

女性の場合

女性器は横からは
見えません

折り曲げられる足
の角度は、脂肪量
にも影響されます。

男性器は足の上に乗る
感です

片足を上げれば、身体はバランスをとろう
として直立できなくなります

上に
同じです

女性のお尻は 圧迫されて
横に広がり ウエストとの
メリハリがつかず

下半身のフカンやアオリの描くときの意識

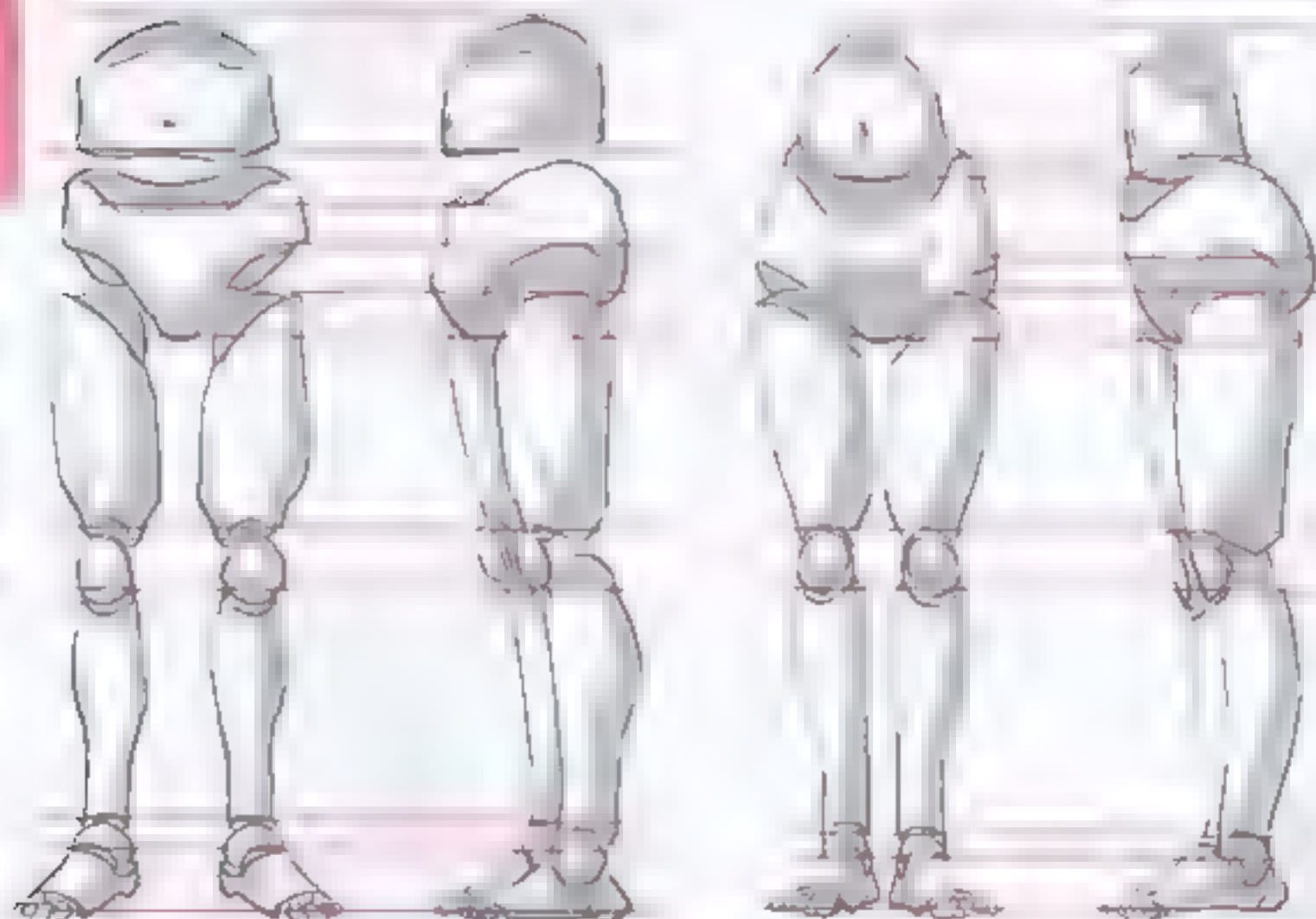
描きにくいフカンやアオリ

・半身と同様に「下半身も」から「下からの目線」で描くのは難しいことです。
半身のときと同様、「人体をモノに置き換えてイメージ」すれば、多少描きやすく察せられるようになるかもしれません。

人体のパーツを分割したイメージ

男性パーツ

女性パーツ



様々なポーズは、パーツとパーツの連結を可動させることで決まります

パーツごとの大体のカタチをイメージできれば、特殊なアングルからの人体パーツの重なりも描きやすくなるはずです。



フカン



人 体

パ ー ツ



男性



人 体

パ ー ツ



女性

アオリ

人 体

パ ー ツ



男性



人 体

パ ー ツ



女性



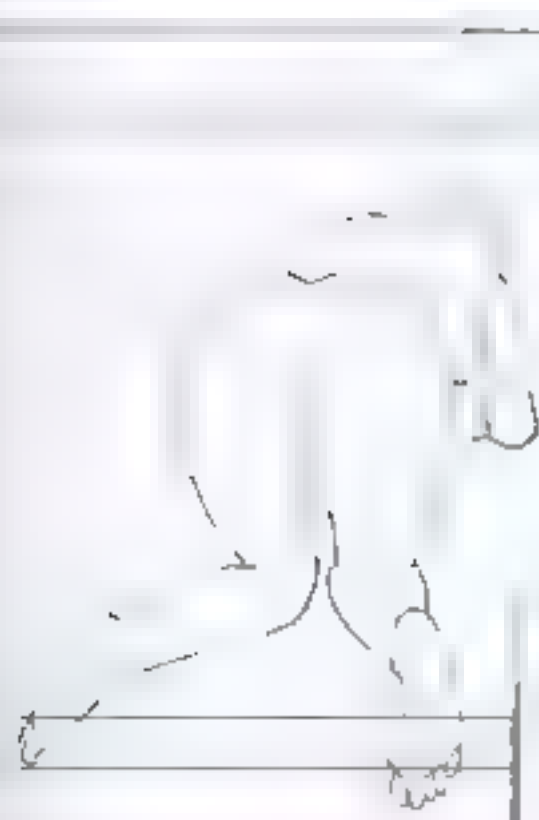
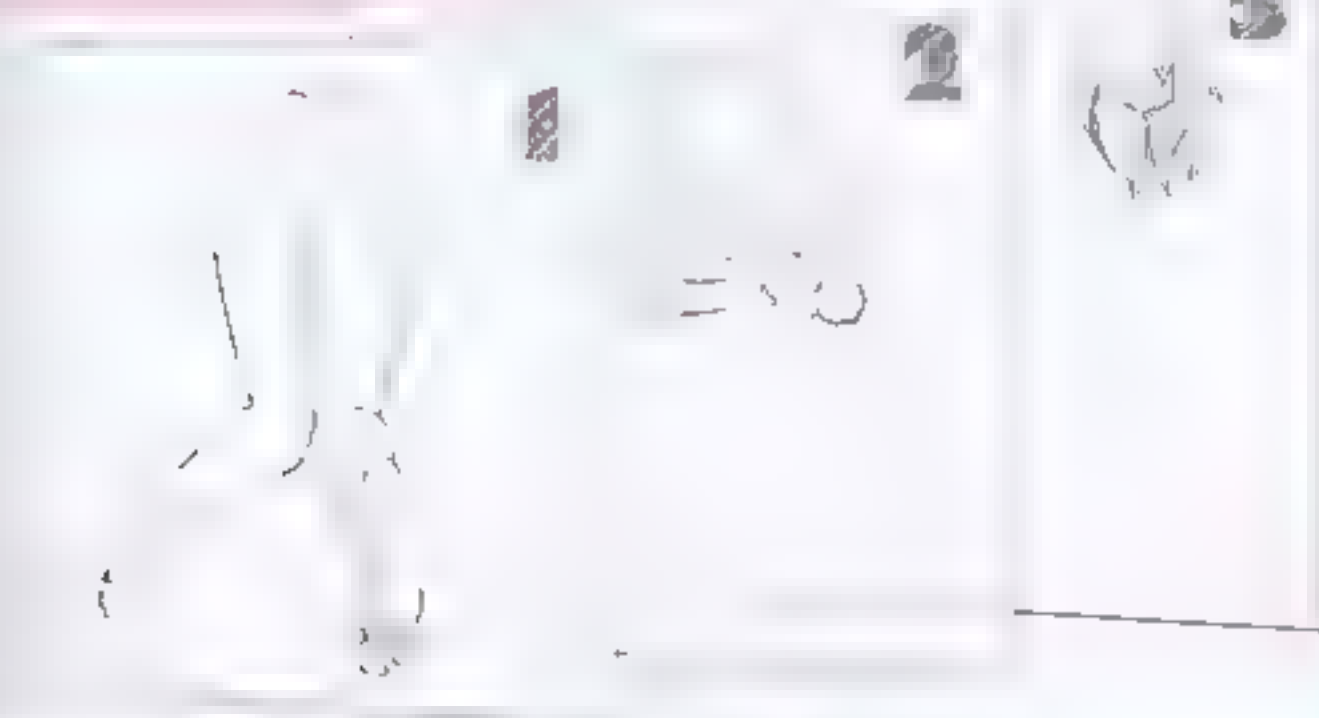
レイヤーを使用した描き方

人体のパーツを、アニメーションのセル画のような層(レイヤー)としてイメージしてみます

人形のように「頭」「上半身」「下半身」でパーツ分けしてみましょう

ここでは、パーツ分けした部位を平面的に捉えてみましょう。

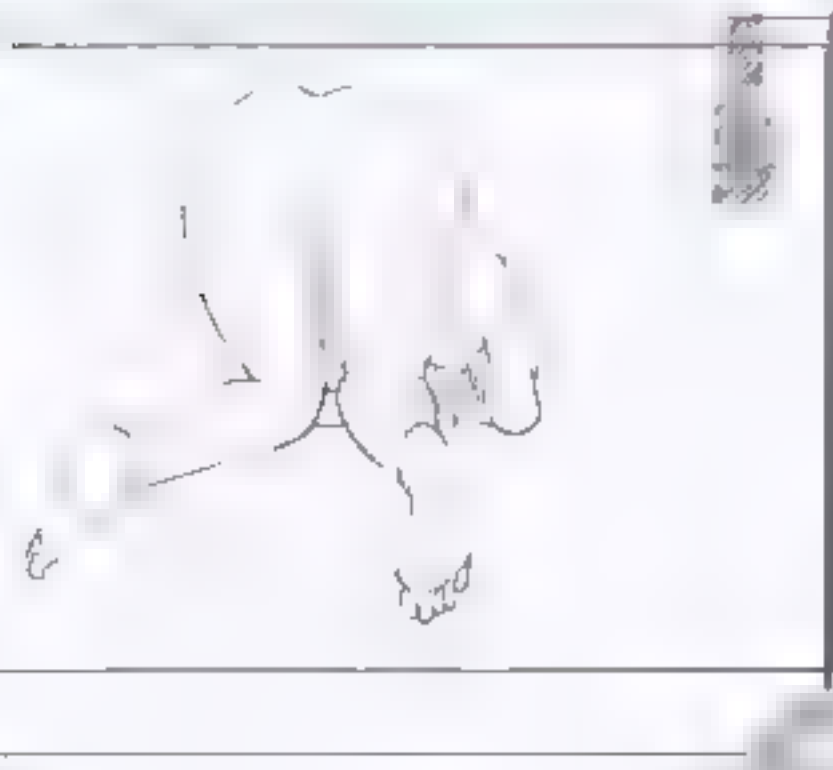
各パ ンのサイズを合わせます



少し上から見た感じに変化

上半身が深く沈みこんだ
ポ スに変化

* これらは人の目の鑑算を
利用する方法です 厳密に
は正しくありません

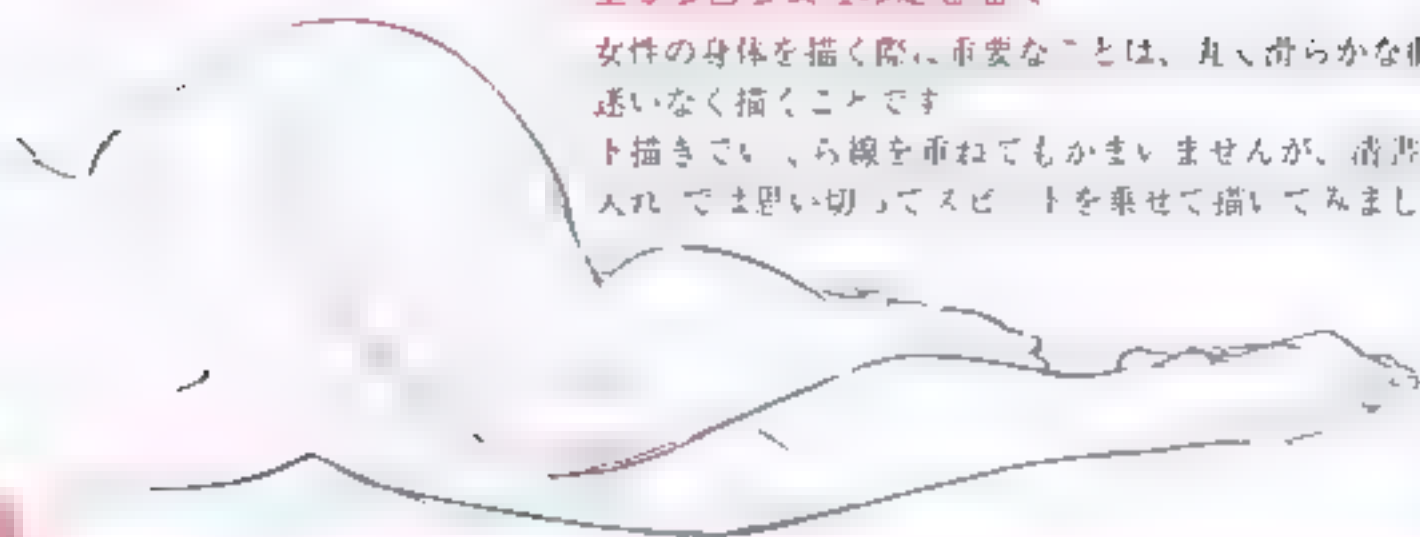


重なり合う足をイメージする

重なり合う女性の足を細く

女性の身体を描く際に重要なことは、丸く滑らかな曲線を迷いなく描くことです

ト描きでいゝら線を重ねてもかまいませんが、消去へん入れで思い切ってスビトを乗せて描いてみましょう



お尻の肉感も滑らかな曲線で表現します



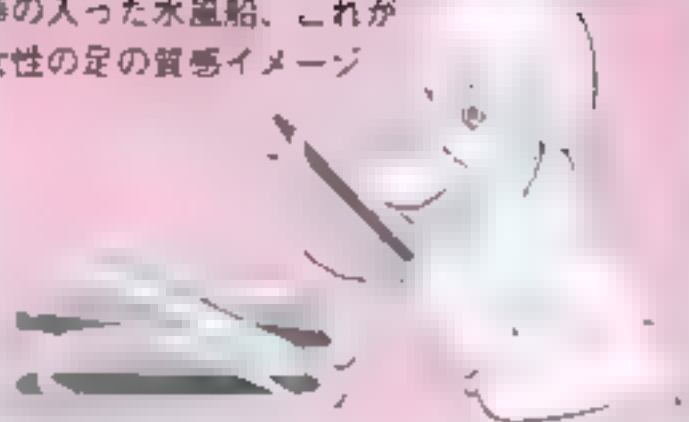
地面・床に着く部分、横からのアングルからは直線に近くなります
人体のラインは、着地面のラインに肉が溜まるようになります



女性の重なる足の
イメージ練習



棒の入った水風船、これが
女性の足の質感イメージ



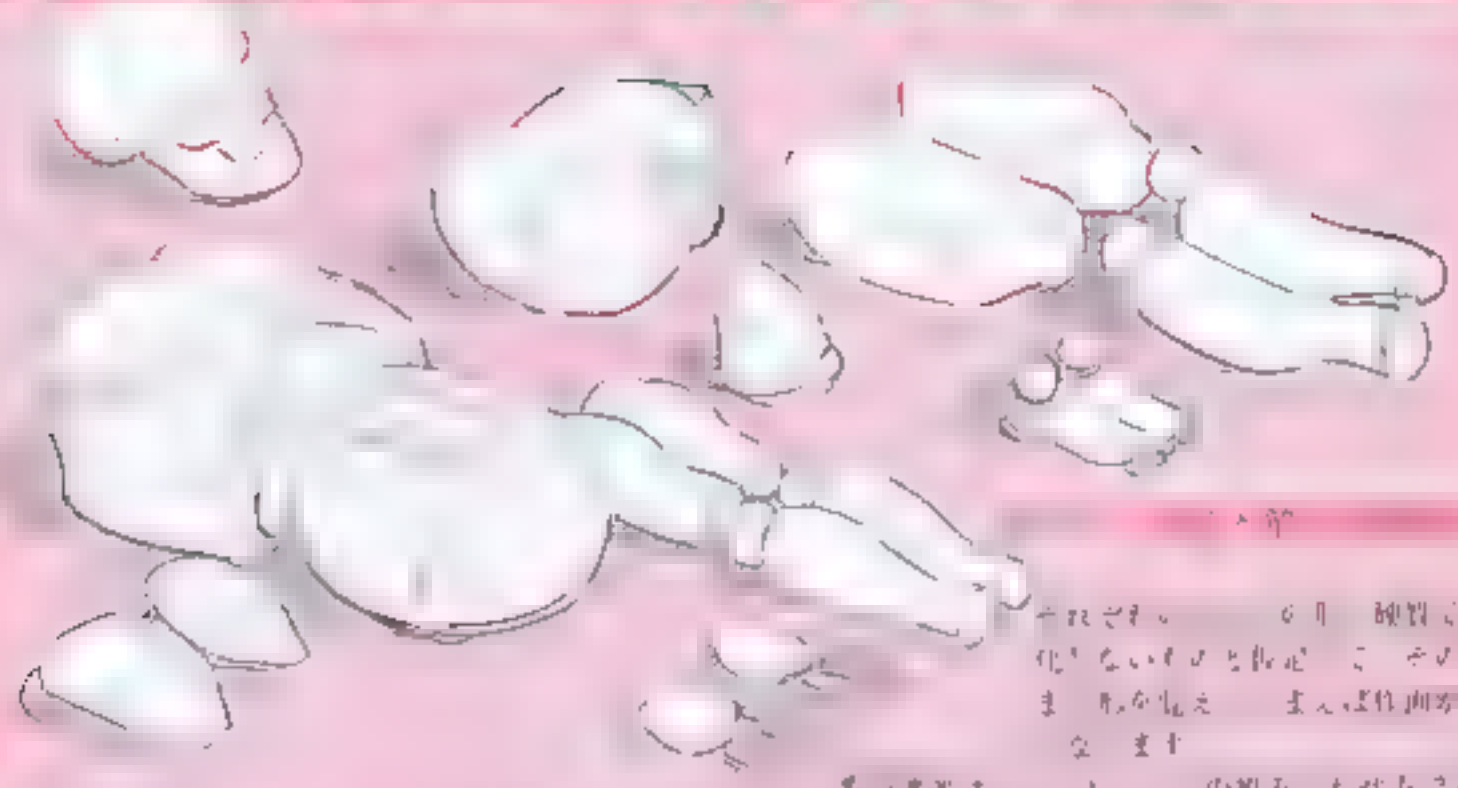
この水風船を重ねて配置、それらの重なりが女性の足のラインをイメージするのに効果的です



手前の足の幅が、重なる部分へと進むにつれて
圧迫され狭くなっていく



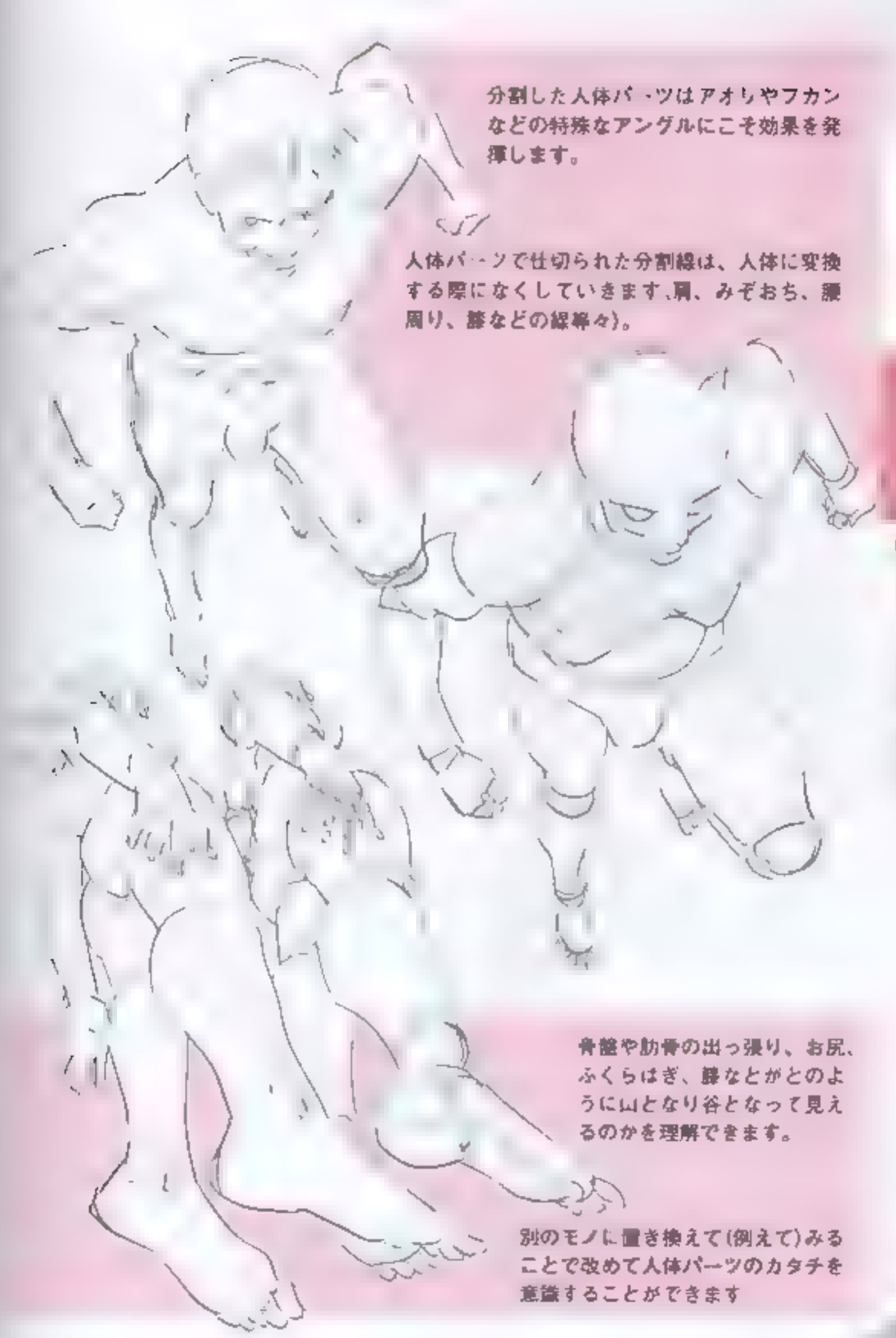
奥に見える足が重なり部分を越えて手前に
位置すると本来の足の幅に戻ります。



これは、6月、練習に
化しないものと指定。こ
ま、り、を、え、ま、ん、は、作、用、を、
な、ま、す
番、に、選、ぶ、の、制、を、お、せ、な、さ、す

03 人体パ
ンを分割した全身イメージ





分割した人体パーツはアオリやフカンなどの特殊なアングルにこそ効果を発揮します。

人体パーツで仕切られた分割線は、人体に変換する際になくしていきます(肩、みぞおち、腰周り、膝などの線等々)。

骨盤や肋骨の出っ張り、お尻、ふくらはぎ、膝などがどのように山となり谷となって見えるのかを理解できます。

別のモノに置き換えて(例えて)みることで改めて人体パーツのカタチを意識することができます

体を折り曲げた体の描き方・注意点

人体は折れ曲がり、ねじれたとき、
アングルによっては形のとりづらいもの
ですが、骨の位置と力の流れを
理解し、分解したうえで、
あると考えれば、描くことができます。

体育座り
膝を深く抱えて
アゴを膝に乗せ
るしぐさ。



しゃがんだ姿勢から
と半身を前傾させて
両手で地面をつく



しゃがんだ姿勢をアオリて。
なおかつ頭は下を向いている
ポーズ。





体育座りを例にして、
折り重なる体を描い
てみましょう。



折り重なる体のパーツ
を分割して考えます。



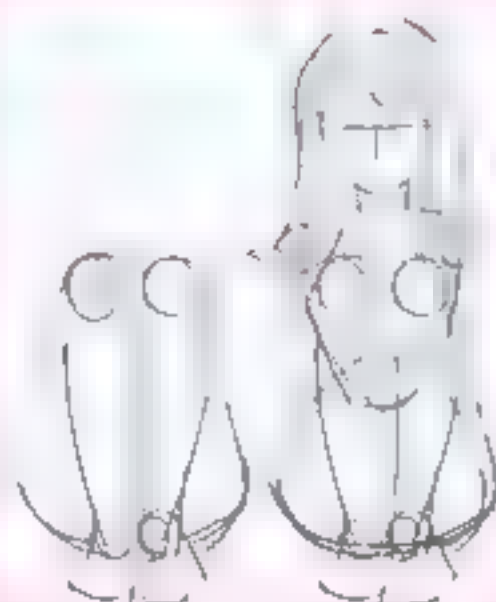
背中が丸まっているので
立っているときよりも座
高は低くなっています。

アタリ（下描き）の取り方

上半身のアタリ
を描いてみます



アタリの腰の部分から分割した
下半身のつけ根部分が出ている
ように長さを調節して描きます



足と胸の位置が決まった段
階で腕の位置を決めます





- ・頭を小さく描けば頭身の高い美人タイプに
- ・頭を大きく描けばかわいいタイプに

首は長く

肩幅はせまく

胸は大きく

- ・ヘソの位置は高く

股下は高く

足は長く

膝下はより長く

以上を意識することで、漫画的美人に描くことができます。





骨格は言うにおよばず、すべてのパーツは丸っこく末端にかけて肥大する→フォルム傾向があります。

髪は「コメ」フォルム

髪の毛の線がやたらと多い。
仕草が女性っぽさを強調して表現されています(手を胸の前で構える、内股等々)

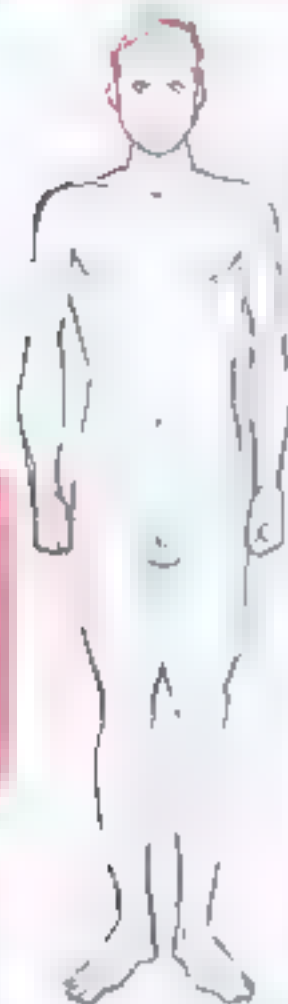


04
デフォルメ



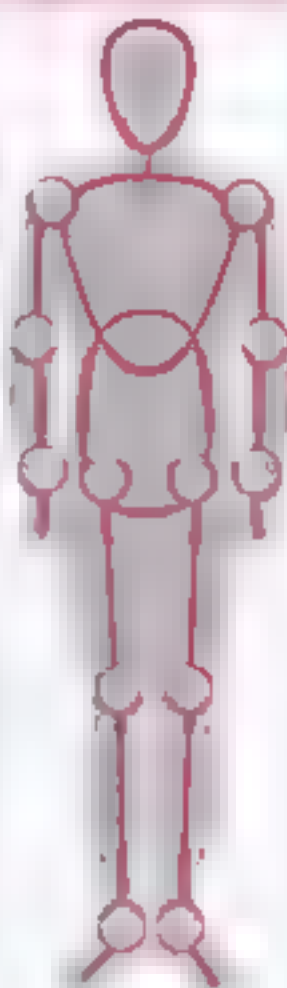
全体的に平面的な質感、アニメのセル画のよう。
顔のデフォルメが特徴的で、眼の位置が実際よりも離れて配置されるデフォルメです。
反対に体はリアル志向のものが多く、実際の骨格、肉づきに準えています。

男性と女性の体のバランスの相違



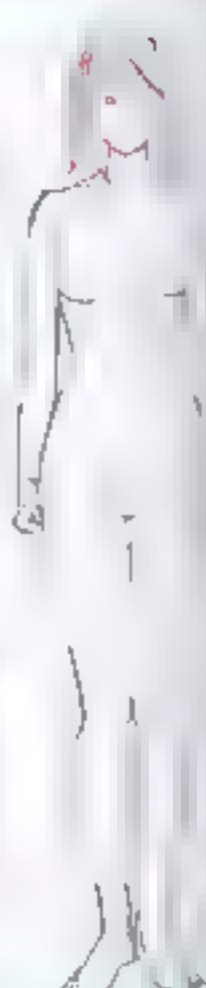
肩幅、胸部は女性にくらべて大きい。
腹部よりも胸部のほうが大きい。

太股は女性よりも基本太い。
筋肉質でゴツイ印象。

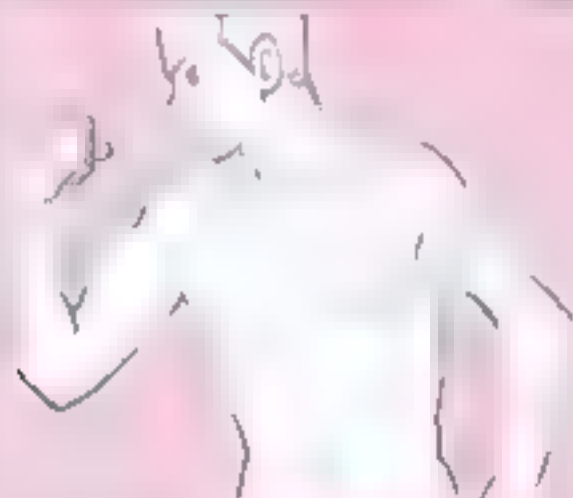


肩幅、胸部は男性にくらべて小さい。
腹部のほうが胸部よりも大きい。

腰から太股のラインがつながっている。
滑らかな流線の印象。



線を描き込めば描き込むほど、情報量は多くなります



情報を描く

男性の体に「筋肉」という情報が描き込まれたことで、「男性らしさ」を表現します



不必要な情報

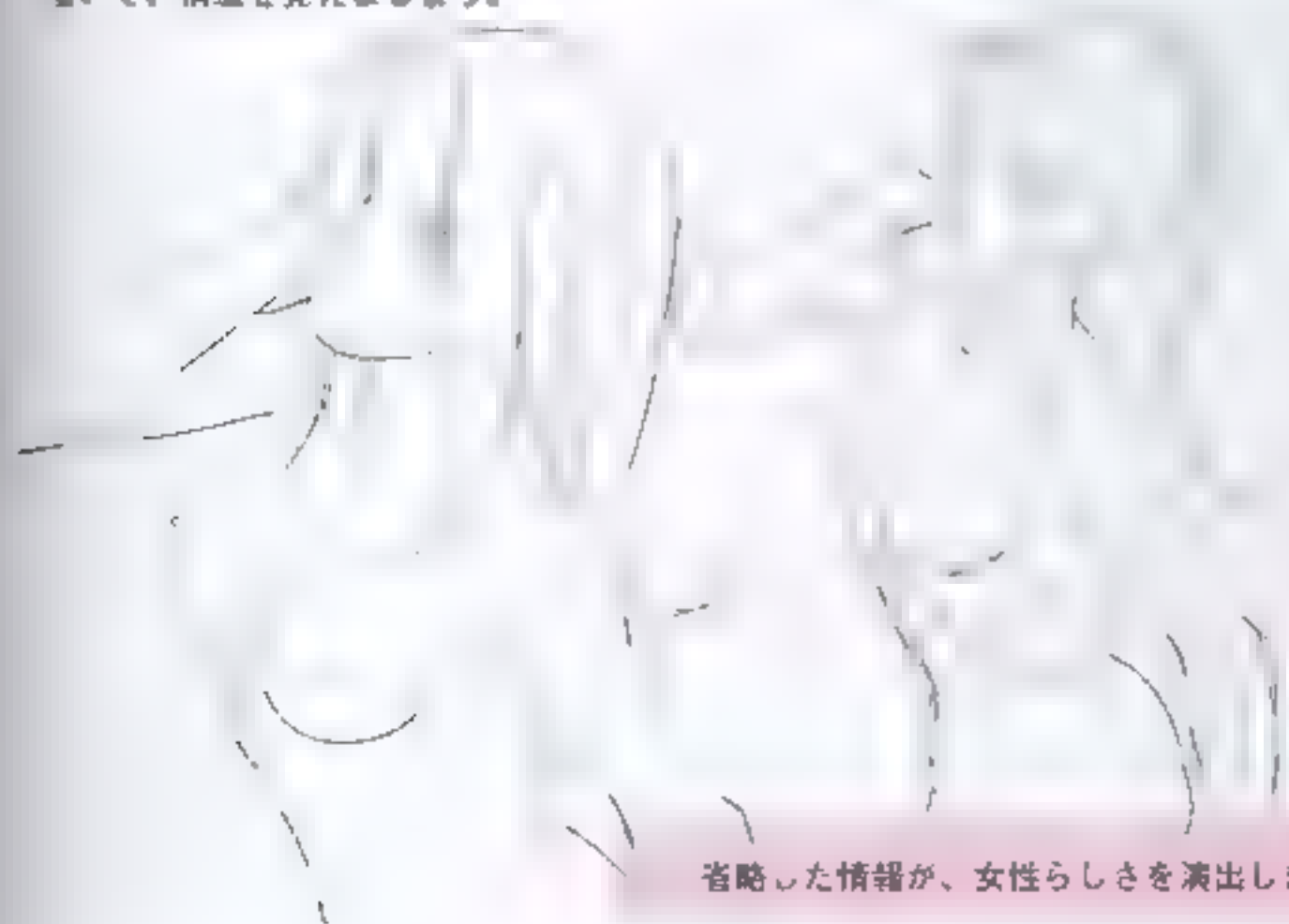
しかし、女性の体に同様の情報を描き込むと、「女性らしさ」は表現できにくくなります

女性の体は男性にくらへ、脂肪が多く筋肉が体表に表れにくい特徴があります
そこに情報を描き込もうとするとスッぽって見えてしまい、女性らしいふくよかさは
そわれます。

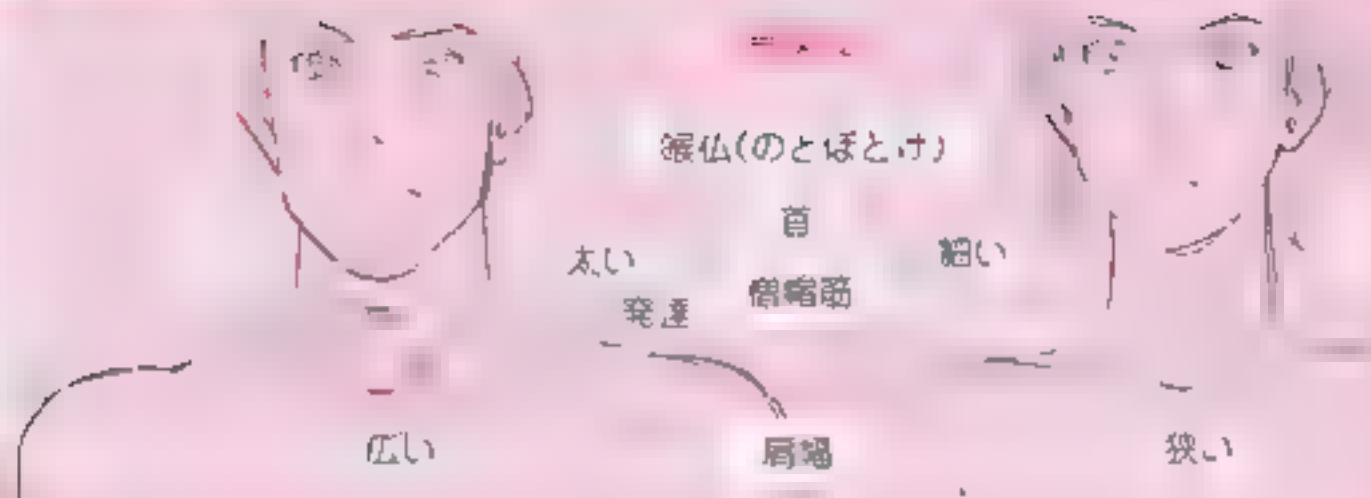


男性キャフと同じ
描き方と密度で情
報(筋肉線)を描き
込んだ例

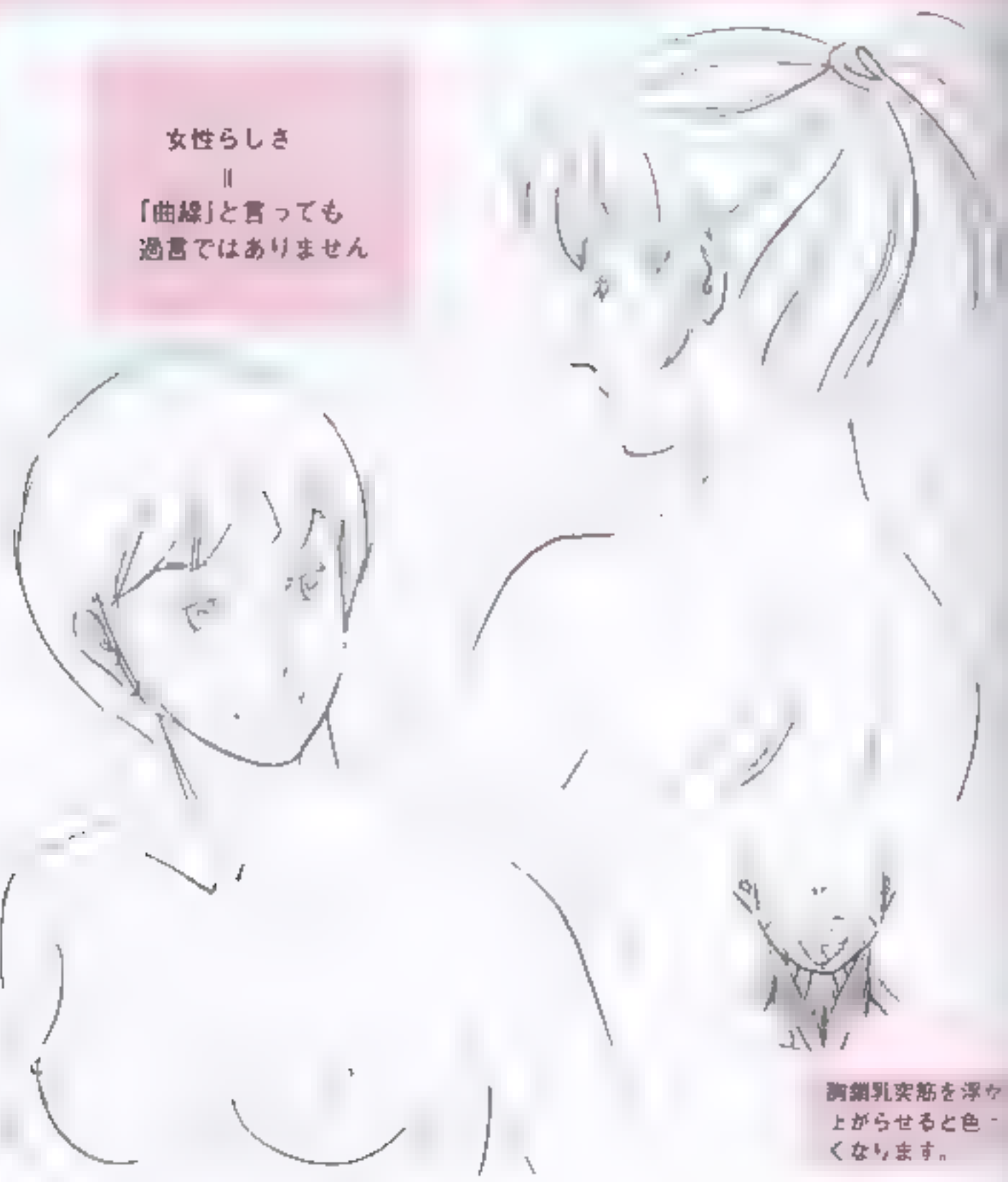
省略された線で筋肉や骨格を意図させる、最低限の主線に留めておきます
具体的方法としては、一度情報を下描きで描いてみて、ペン入れの段階でそれらの
情報を消してみましよう。遠慮はいりません。形がとれるまで、何度も情報の線を
描いて、構造を覚えましよう。



省略した情報が、女性らしさを演出します



女性らしさ
 Ⅱ
 「曲線」と言っても
 過言ではありません



胸鎖乳突筋を浮か
 上がらせると色々
 くなります。

女性の首すしは女性らしさを演出する重要なパーツです
首すしから顎にかけての太さを大切に表現しましょう。

うなじにかけて襟足の産毛の細さもしつこく描きすぎないようにしましょう

顔もパツン分けすることによってアオリ、フカンが描きやすくなります



すっぴんした印象

からみつく血管

太い指

寸づまい爪

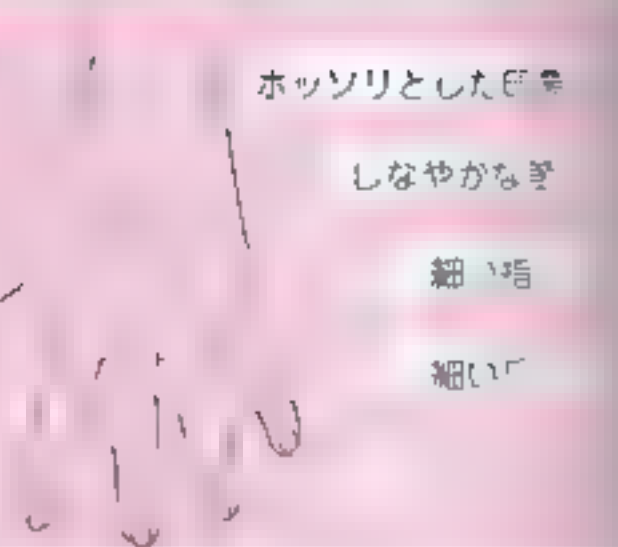


ホツソリとした印象

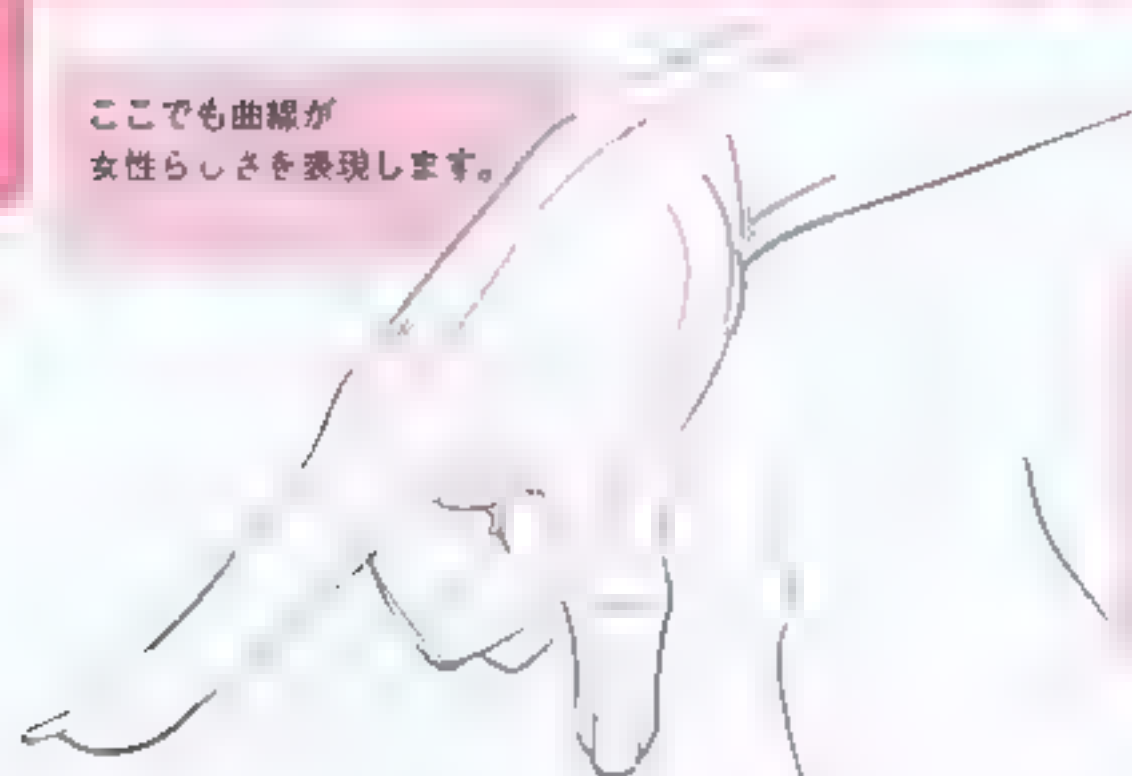
しなやかなぎ

細い指

細い爪

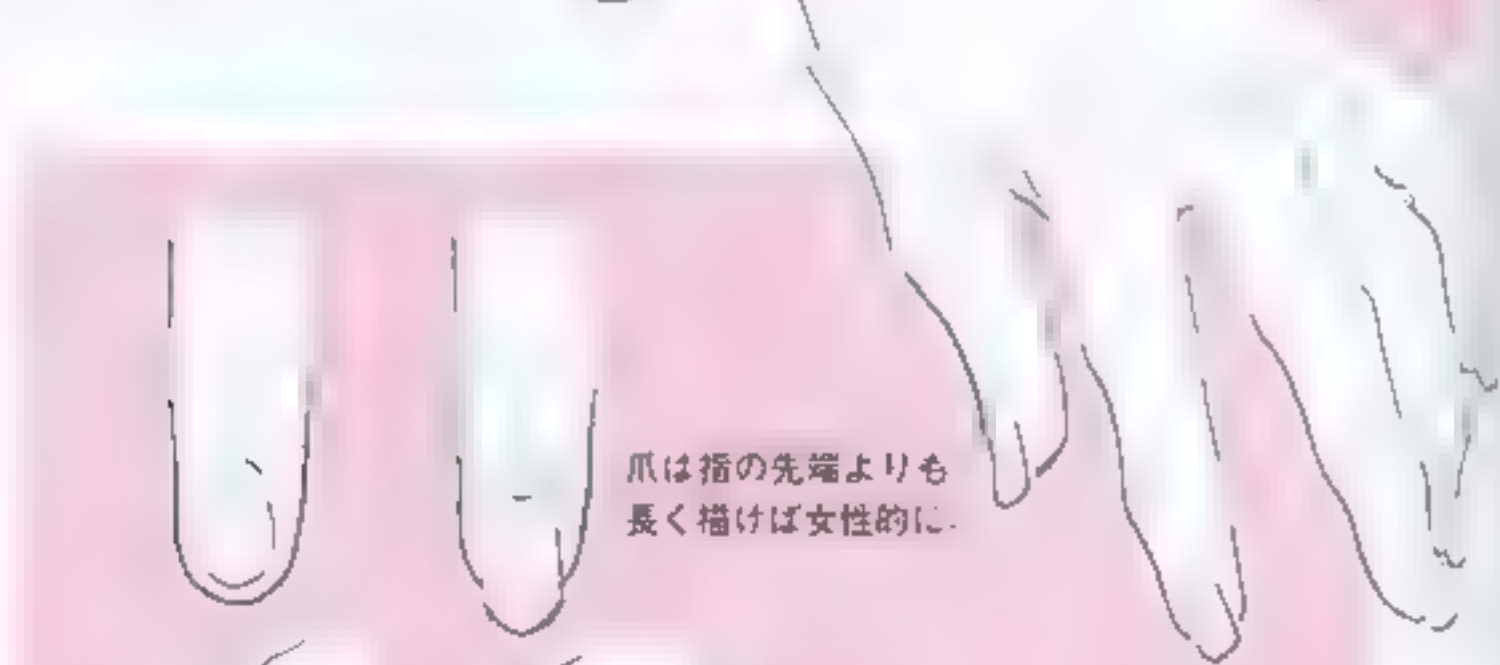


ここでも曲線が
女性らしさを表現します。



指に関しては実際
よりも節を強調

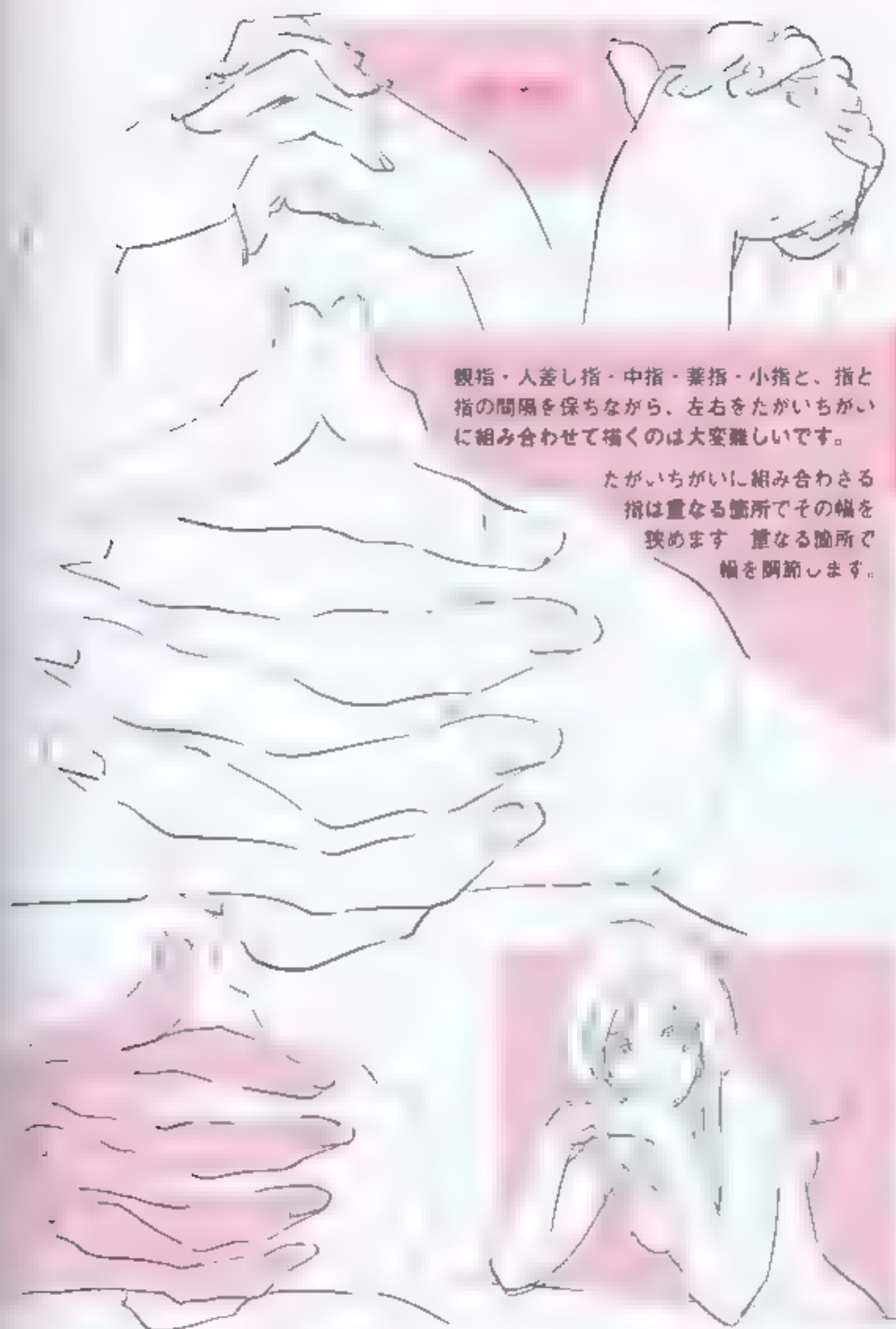
しなやかさを表現
できます



爪は指の先端よりも
長く描けば女性的に



爪の先までも、手入れされた
女性らしい性格が表現されます。



親指・人差し指・中指・薬指・小指と、指と指の間隔を保ちながら、左右をたがいちがい
に組み合わせて描くのは大変難しいです。

たがいちがいに組み合わさる
指は重なる箇所とその幅を
狭めます 重なる箇所
幅を調節します。

絵んだ一方の手の実際、右手」を色で表現しました。
重なりにより失われた厚みがわかります。

三、四、五

性器ほとんども男女間で
差がある部位

男性は皮膚下はすぐ筋肉

女性乳房(脂肪)

体格差とは別に乳房の
脂肪量によって形など
様々。

「丸み」の極み

乳首：トーンで表現

一般的に若ければ薄いトーン、年
齢を重ねるにつれ濃いトーン(も
しくは黒)で表現します。

描く大きさにもよりますが、乳首
にあるポツポツやしわなどは省略
したほうが得策です。

乳房同様に個人差のある部位です

乳管

乳管房

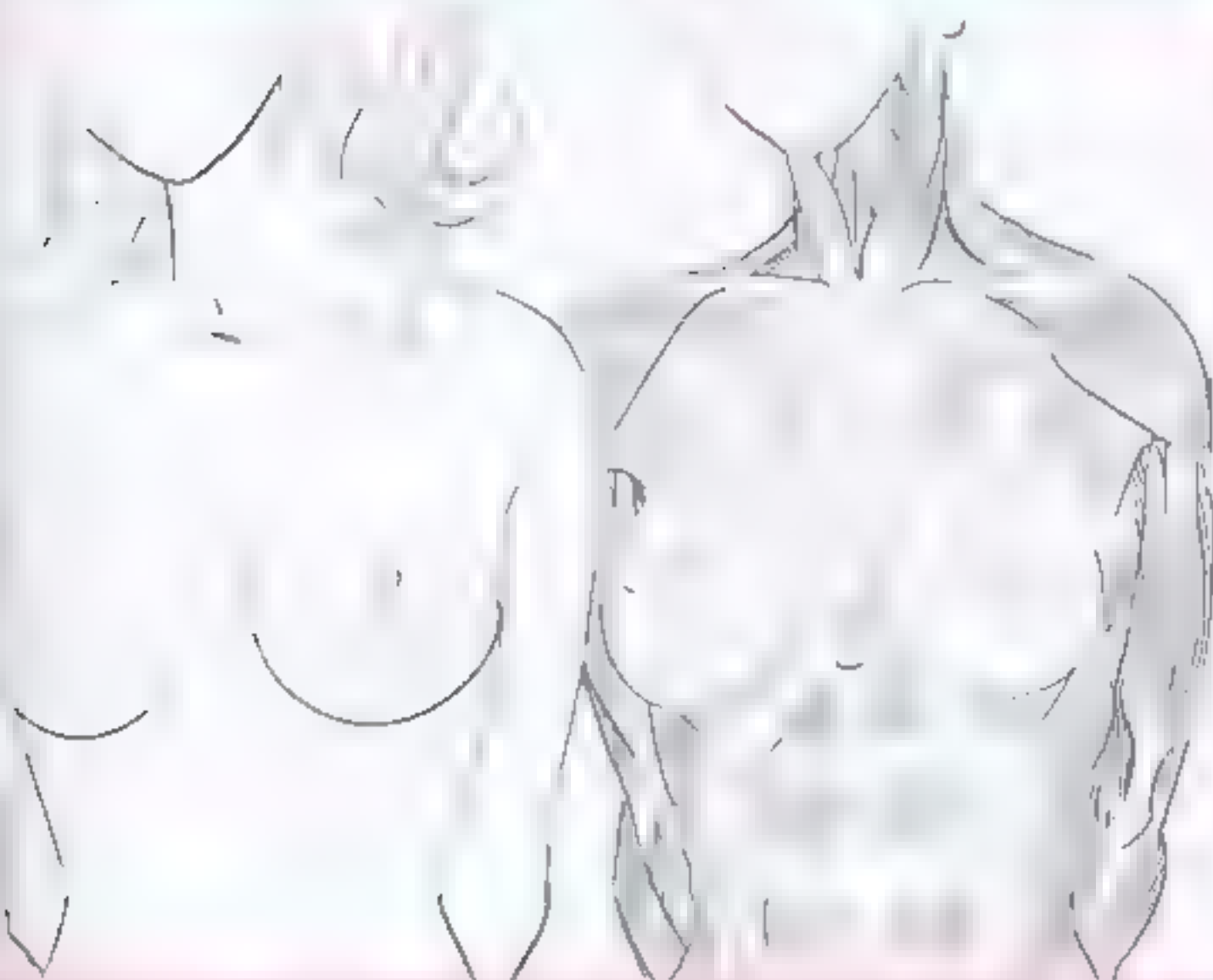
乳腺

乳腺脂肪体

大胸筋

肋骨

胸郭



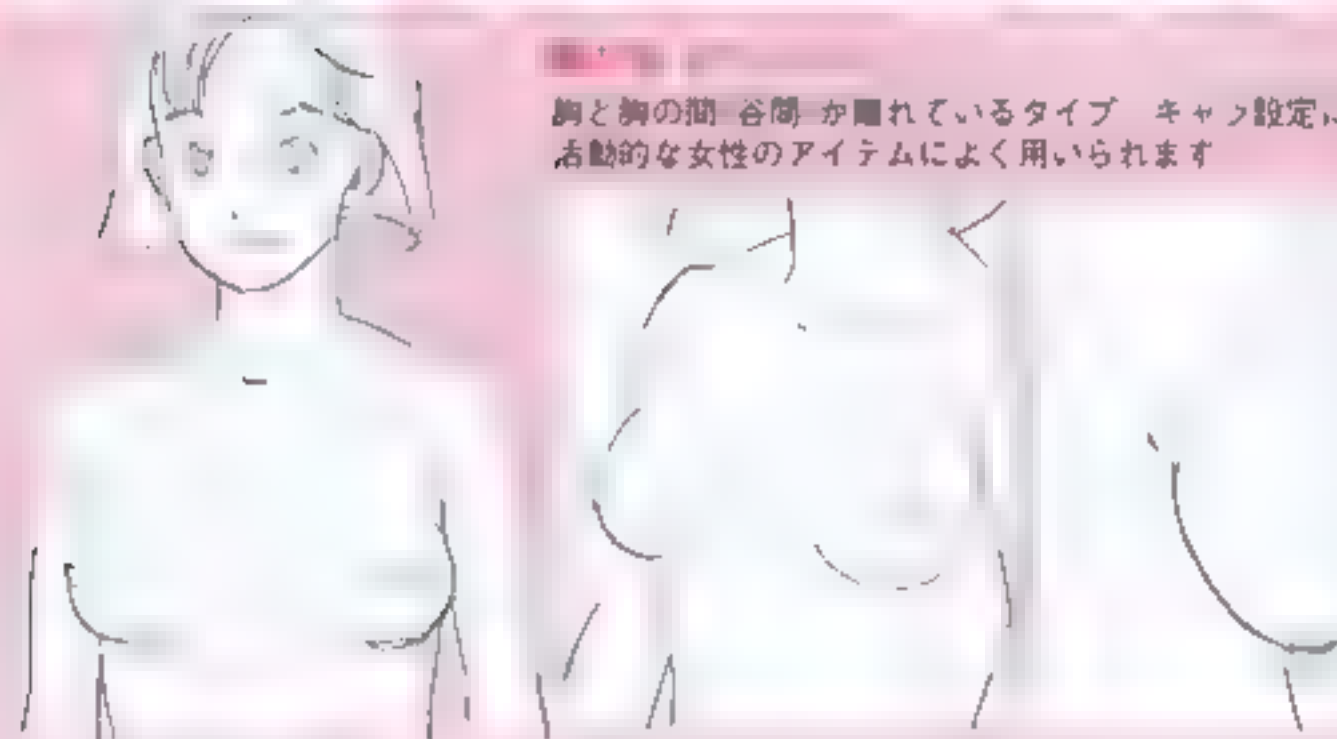
女性の胸は脂肪、乳腺組織、大胸筋から成り立っており、90%は脂肪組織を保護する皮下脂肪で、残りの10%は乳腺組織と大胸筋です
乳腺組織の発達と皮下脂肪量、それらを支える大胸筋の発達によって胸の大きさが決定します。

お皿型 (ベチャパイ)

成人しても発達しなかった胸 第二次性徴前とほぼ同、外見
キャラ設定において本人がコンプレックスに感じるアイテム

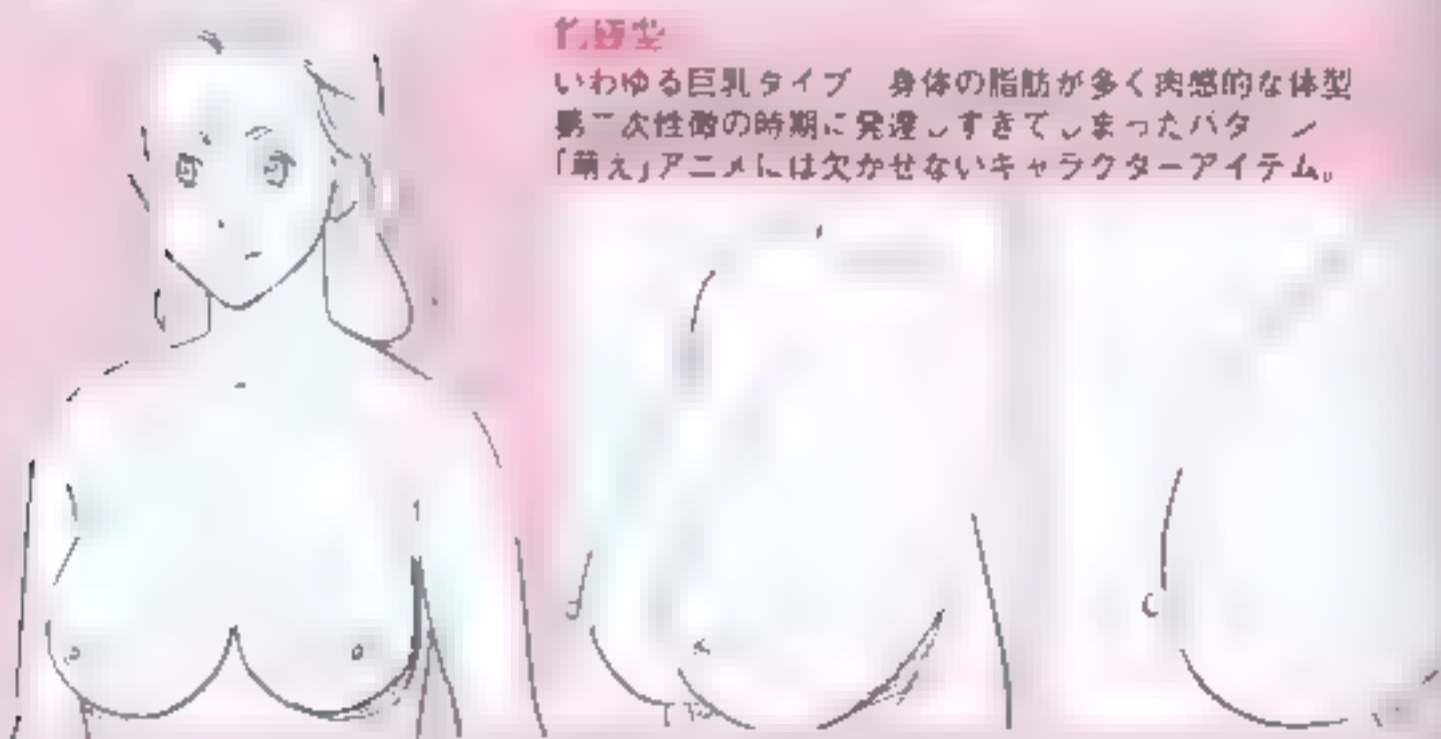


胸と胸の間 谷間 が開れているタイプ キャラ設定にお
活動的な女性のアイテムによく用いられます



巨乳型

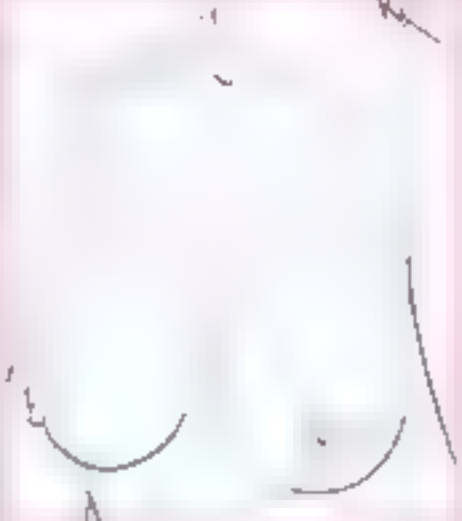
いわゆる巨乳タイプ 身体の脂肪が多く肉感的な体型
第二次性徴の時期に発達しすぎてしまったパターン
「萌え」アニメには欠かせないキャラクターアイテム。



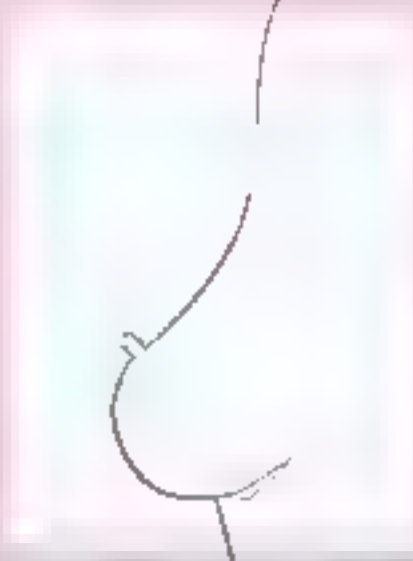
ロケット型（胸の上下のはりが同じで垂れ下からずに前方に突き出しているタイプ。ロケットのように見える外観からの由来。）



下垂型（皮膚にも内部の脂肪にもはりがなく、重力に従い下方に垂れ下がっているタイプ。やや太り気味で運動不足なため、胸を支える大胸筋が鍛えられていない傾向があります。）



胸の大きさに対して内部の脂肪量が少なく、下方にやや垂れ下がるタイプ。モデルなどの痩せ型の女性に多いです。



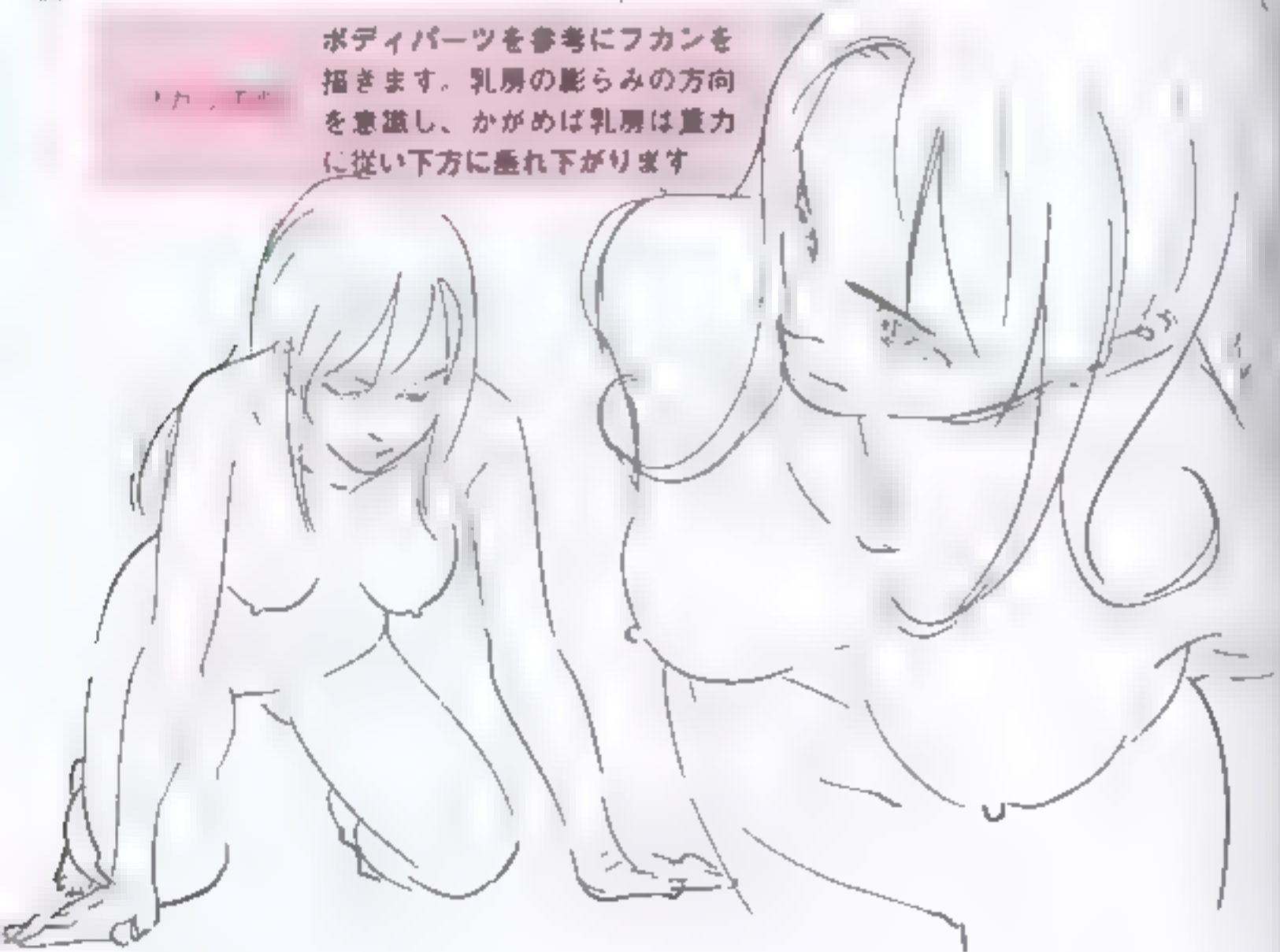
アオリ

ボディパーツを参考にアオリを描きます
乳房は重力(下に垂れ下がる)や、反動(上
に跳ね上がる)など、自由度が高いです。



フカン

ボディパーツを参考にフカンを描きます。乳房の影らみの方向
を意識し、かがめば乳房は重力
に従い下方に垂れ下がります



男女比

上半身との対比で、より男女の腰周りの性差がわかりやすくなる。

幅広い上半身から引き締まった下半身へ。

脇身の肩から引き締まったウエスト、そして幅広い腰へ。

ウエストラインから丸みをもってお尻、足のラインへ。

角張った腰、お尻。

お尻のラインも丸み強調。

曲線につぐ曲線

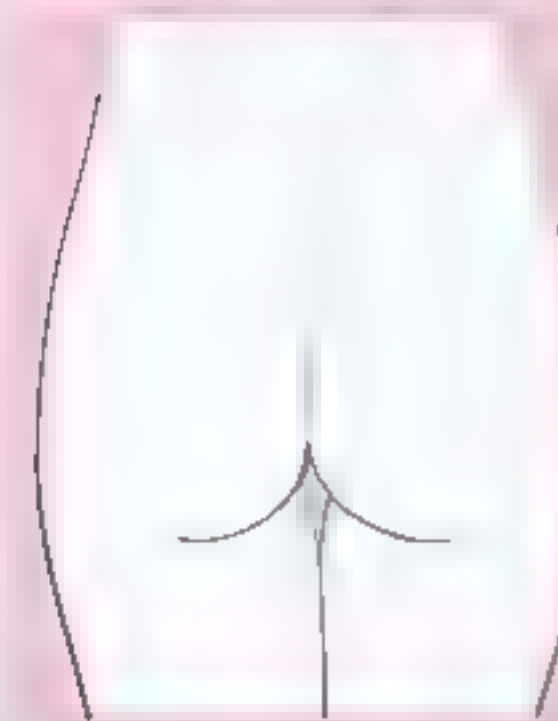


ウエストが締まり、幅が広く、お尻の形が均等に丸みを帯びているのがハートを逆にしたように見えます。きれいな形のお尻。



梨子型

日本人に多いタイプで、お尻の頬が全体的に広がって、ぷっくりとした質感

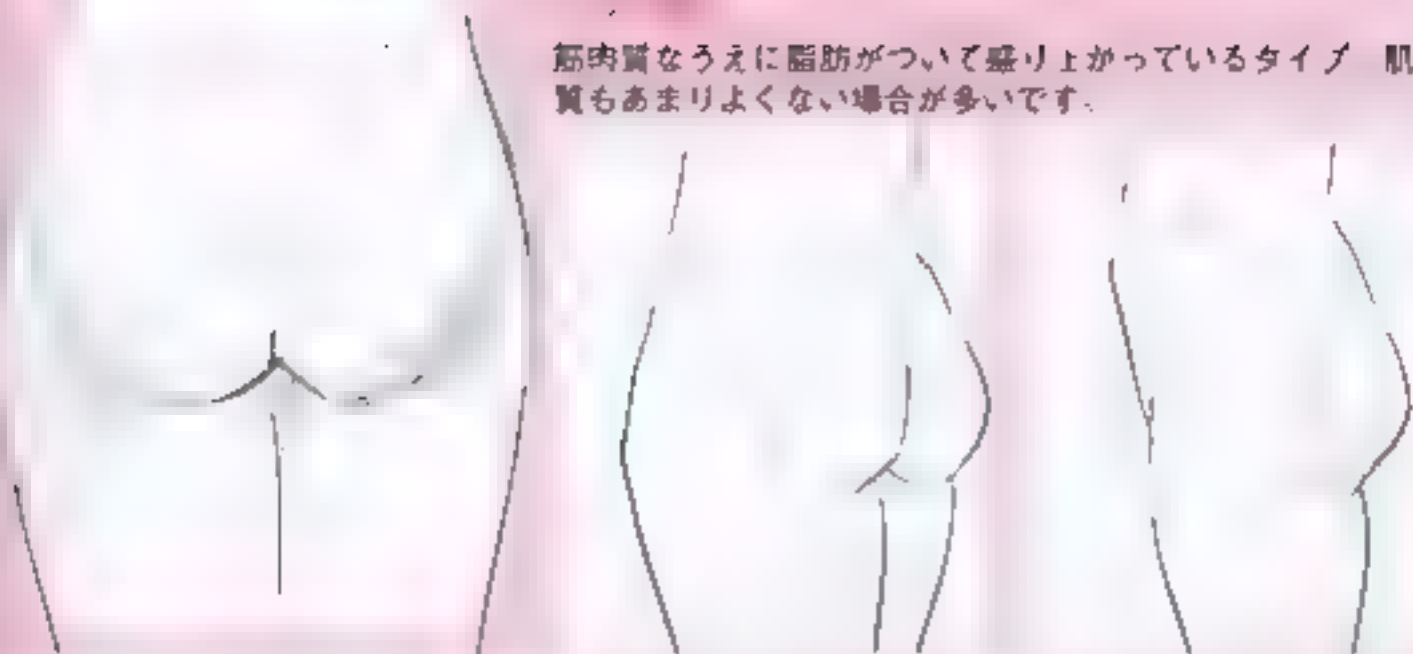


縦長型

陰に長いお尻。肉つきはよく柔らかそうな外観。色白で白ち肌タイプに多いです



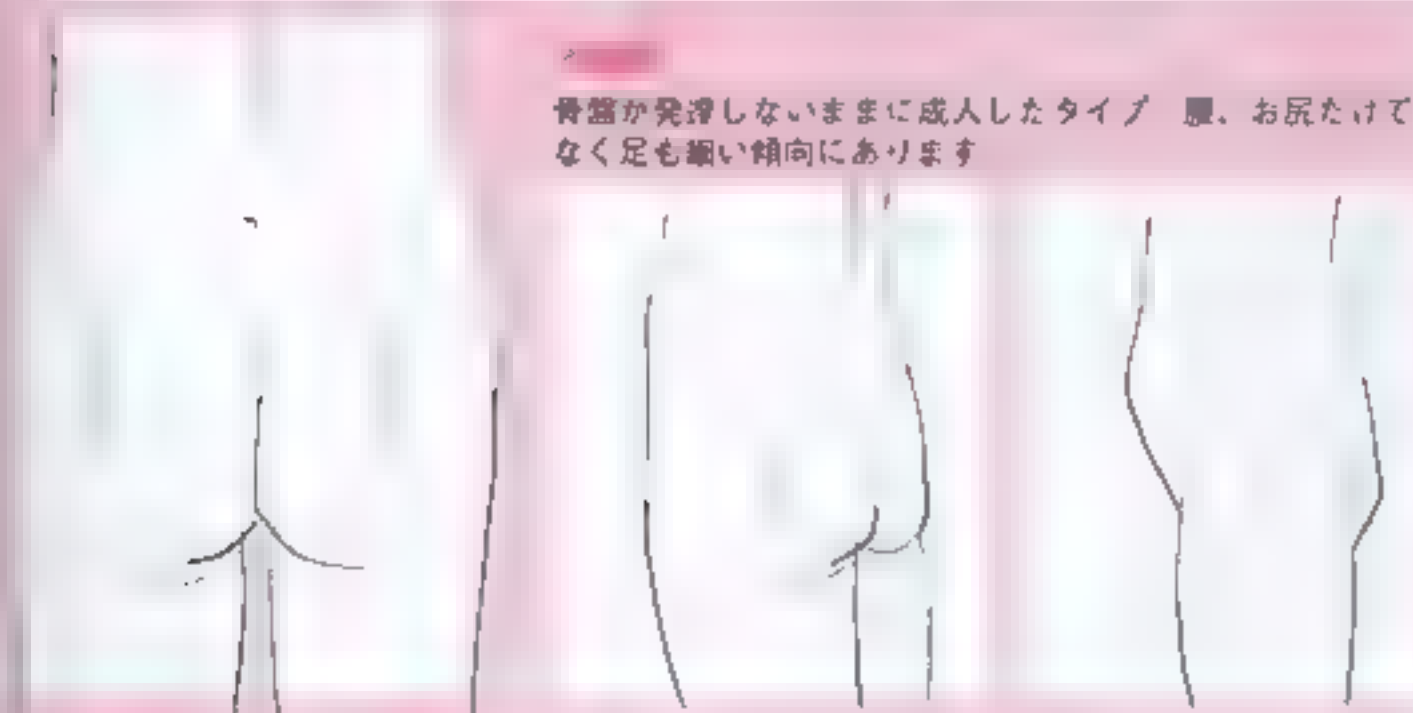
筋肉質なうえに脂肪がついて盛り上がりかっているタイプ 肌質もあまりよくない場合が多いです。



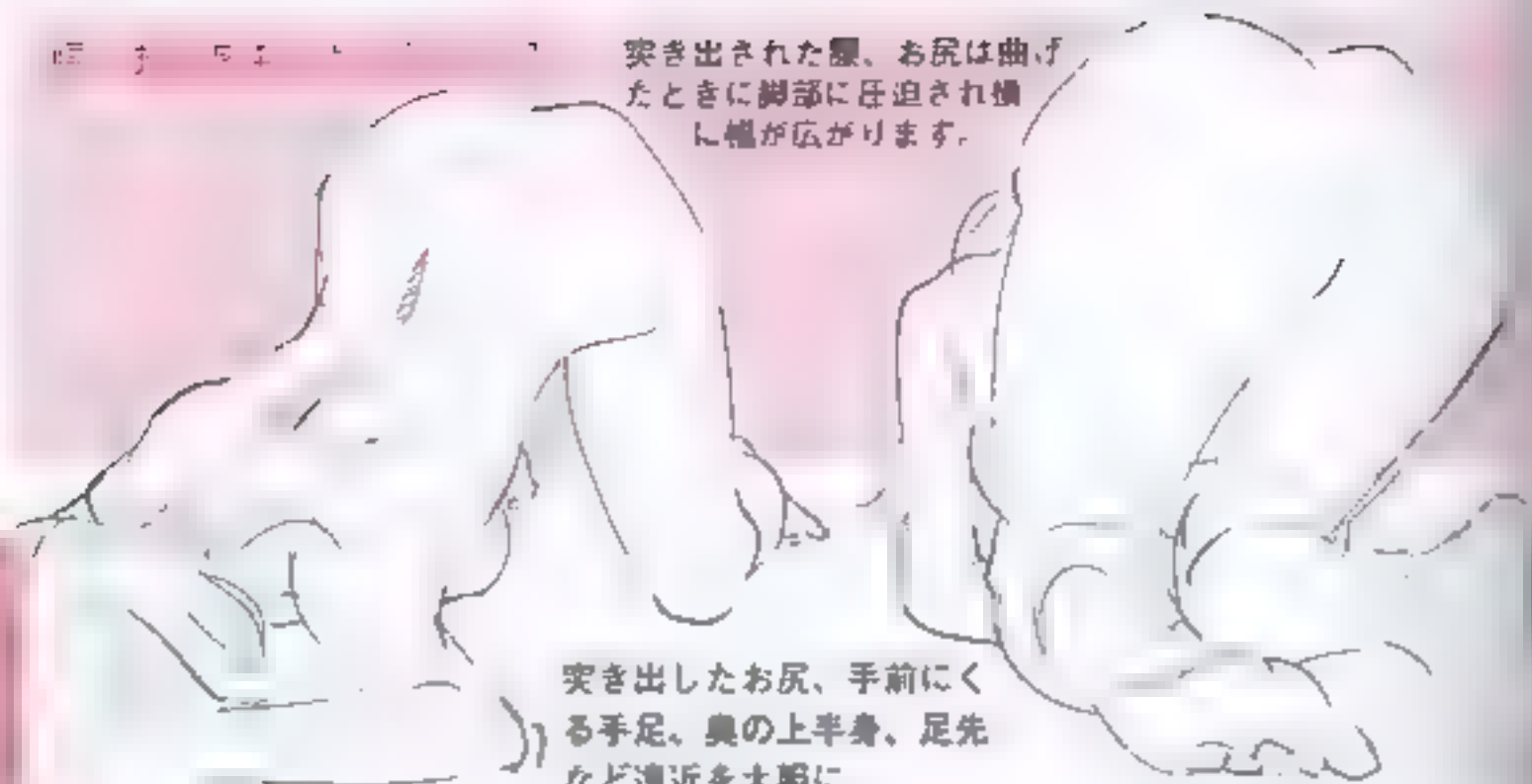
お尻(腰)の縦幅が短いタイプ 背の低い女性に見られる体型です



骨盤が発達しないままに成人したタイプ 腰、お尻だけでなく足も細い傾向にあります



突き出された腰、お尻は曲げたときに脚部に圧迫され横に幅が広がります。



突き出したお尻、手前にくる手足、奥の上半身、足先など遠近を大胆に。

形のいいお尻は単体で表現するよりも、他の身体の部位とのバランスで見せます。引き締まったウエストからのライン、お尻からすらりと伸びていく足へのライン、それらの相乗効果で形のいいお尻を表現します



男女比

ゴツ 1ツとしています。

筋肉質

脂肪が多く、外見的
はなめらか。流線型。

女性の足(太股)は太い印象がありますが、実勢は男性のほうが太く、腰部から腰 足先までのバランスでそう見えます。



10
女性の足

後ろ

筋肉量とそれを覆う皮下脂肪の量が男女の差を生み出しています

横



男性の毛の表現



男女比

女性も基本、毛が生えますが手入れしてるので描く必要はありません。

男性の場合も省略してもなんら問題ありません

女性の場合は省略



- ・大人っぽい女性の演出
- ・相手に対しての威圧的態度・虚勢
- ・自らを美しく見せたいという女心
- ・リラックスするさま

等々を表現できます。



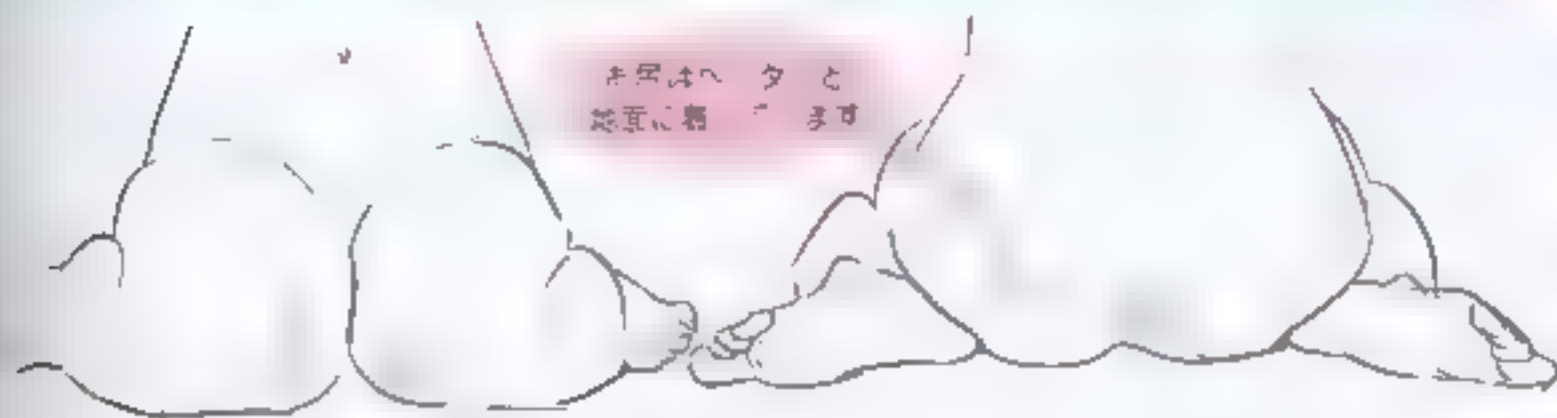
太腿が覆いかぶさっている座り方
(通常)では、太腿のラインが優先
します。



重ねた太腿とふくらはぎは
お互いを圧迫して、横に広
がるため、高くはなりません。



ふくらはぎが外に出る座り方では
ふくらはぎのラインが優先します



太腿はへたんと
横に広がります

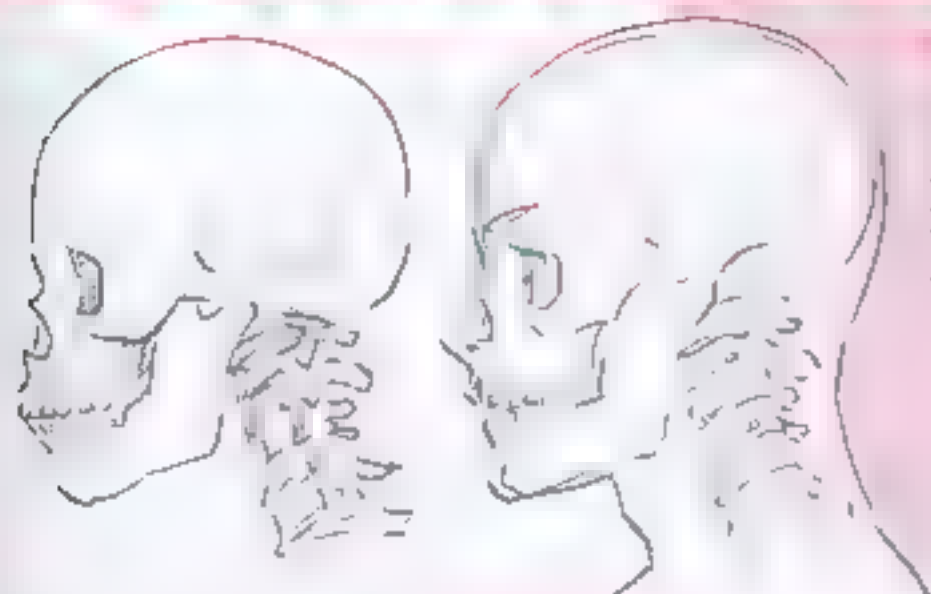
女性の足先は実際よりも指を長めに描くと、より女性らしくなります。



女性の足で特徴的なのがこの外反母趾。

骨格を歪形させてまで美しく見せたいと思う女心の身体的特徴(*ハイヒール由来の症例が多いです)。





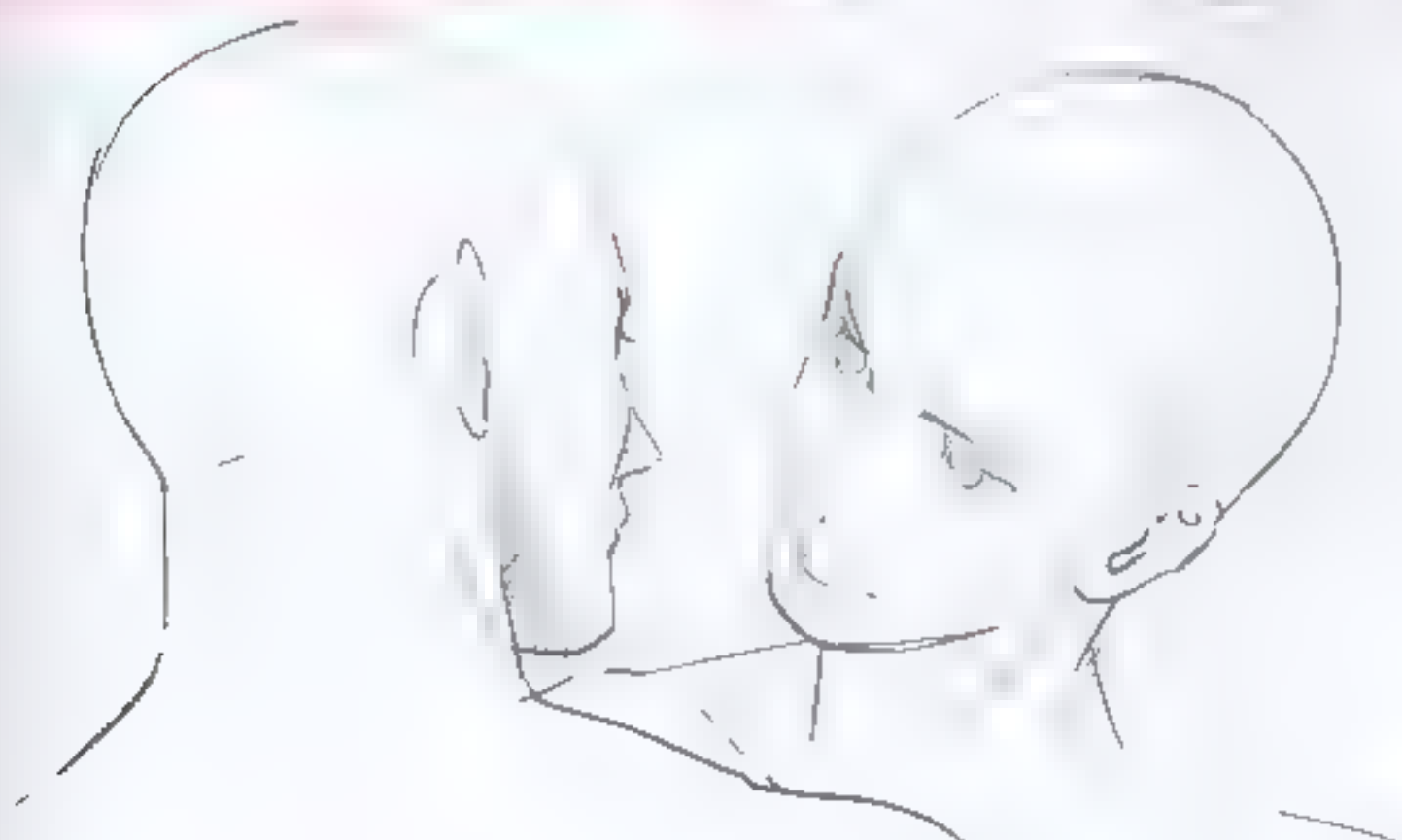
毛髪のない頭皮・頸部に男女の差はほとんどありません。太った場合にはまず首の後ろに脂肪がついていきます。



脂肪はここからついていく。

脂肪は少なく、ほぼ頭蓋骨の形をとめています。

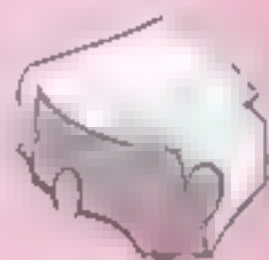
太った場合には顔部よりも下方に垂れ下がるように脂肪がついていきます。





毛髪は頭の上にカソラを
乗せるイメージで

生え際



短い髪、頭部の形をガイドに。

ポニーテールも同じく。



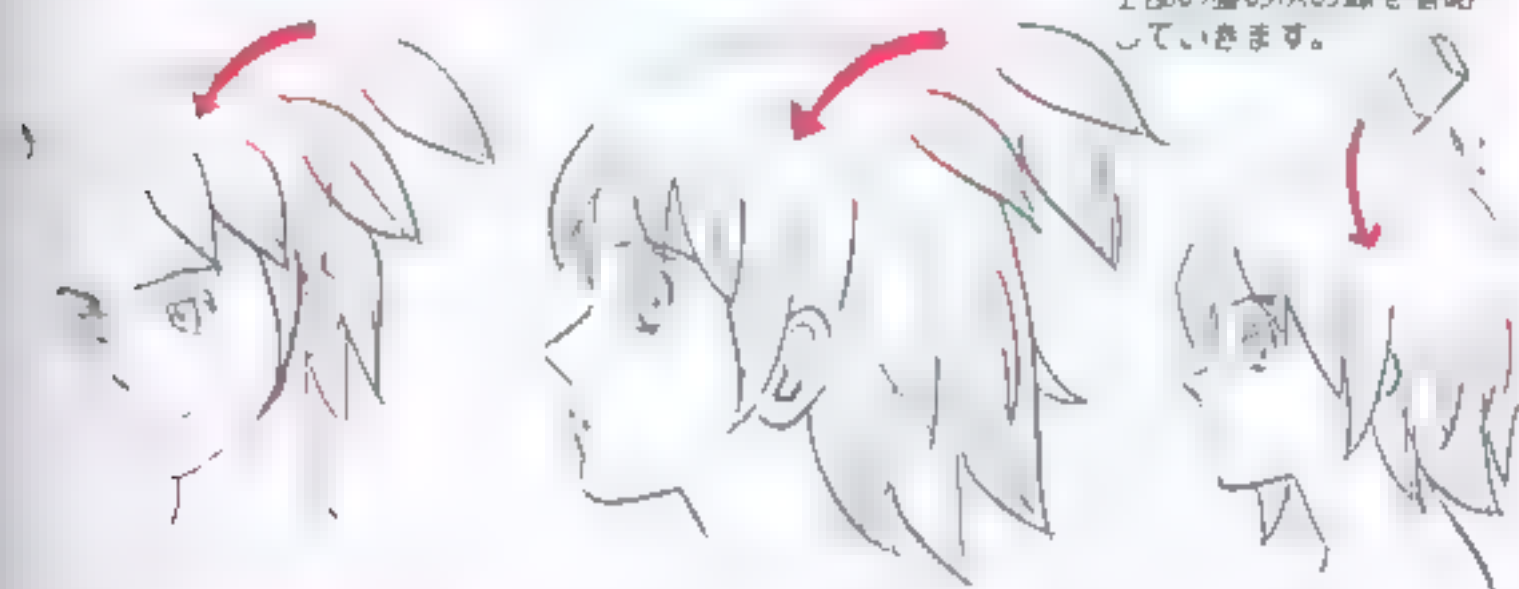
ガイトとなる頭部輪郭よりも大幅に盛ります。



「房」としての髪のイメージ

髪の毛を一本一本描くのではなく、「髪の毛」を下から貼りつけていく感じです。

上部の髪の毛の根の跡を省略していきます。



「髪の毛」のいろいろ

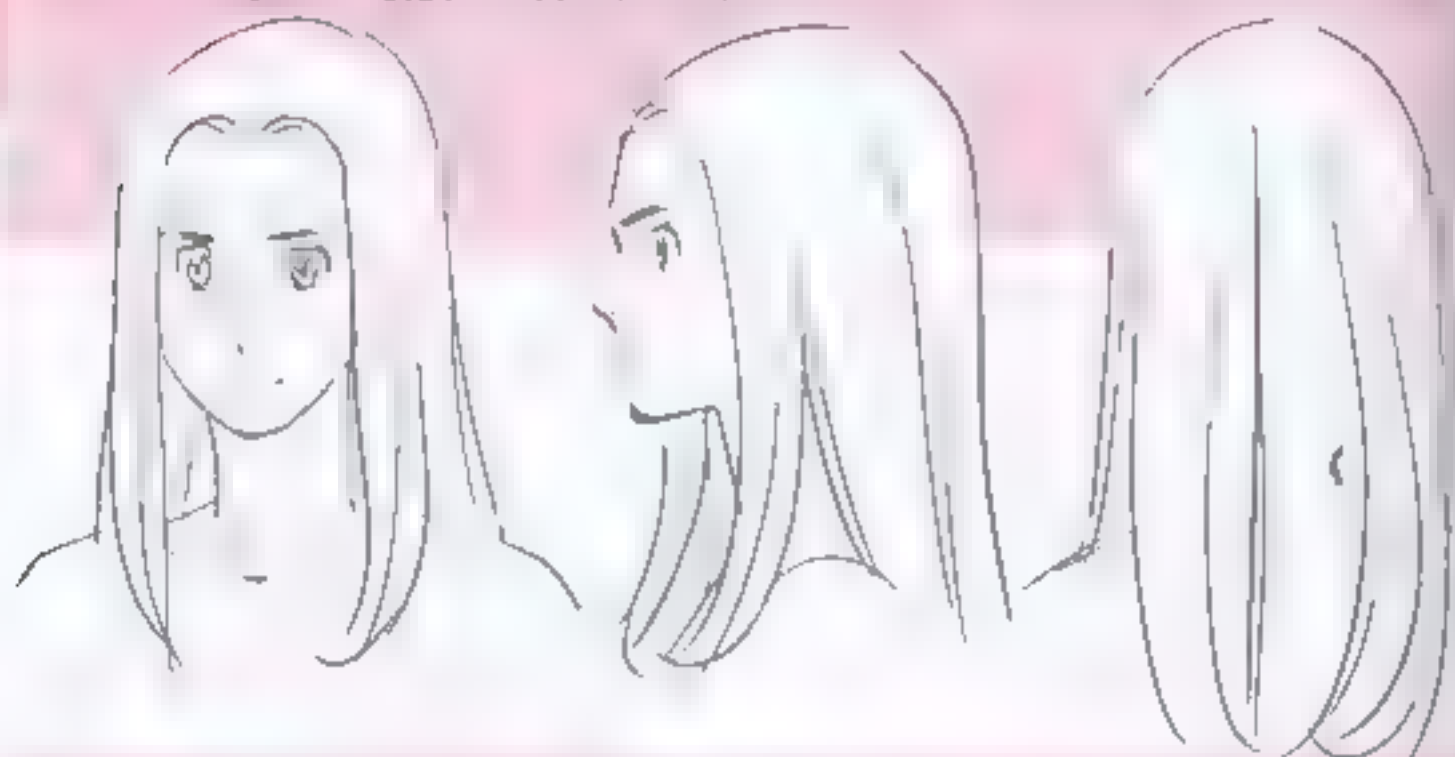


様々な髪型を描く

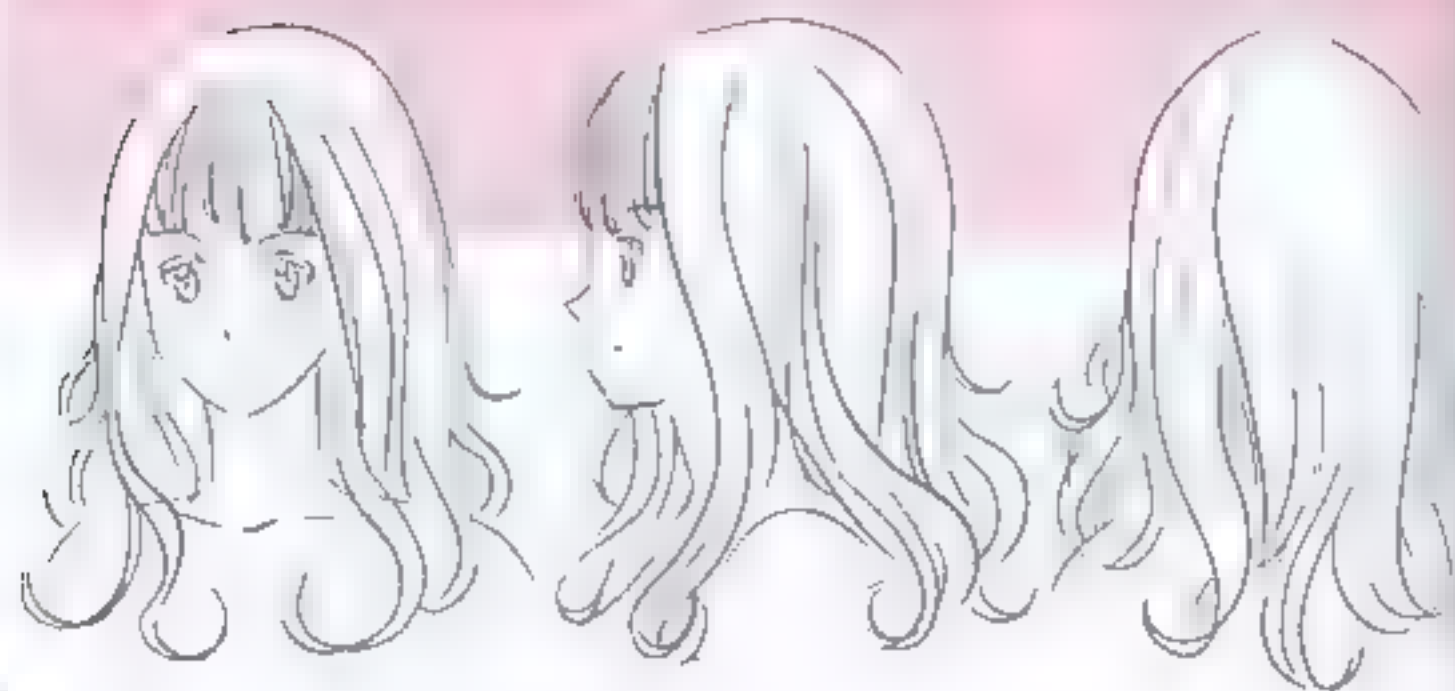
「ト」 髪の毛の細かな束ばかりに気をとられないこと。全体像としての髪型を



「ト」 毛先までの長い線を一気に決めなければならず、描くのが少し難しい髪型



「ト」 長くしかもウェーブがかかっているのが難しい。そのうえバランスも重要で



- △ 毛先の流れが微妙にちがう 下方から上方へと髪の流れを変化させながら描きます。



正面・横からは描けても後ろ姿を決めるのは、なかなか難しい髪型です



- △ 髪の中の束がツンブルで、全体的に丸みを帯びてバランスがいい髪型。



アニメ風にデフォルメしたポニーテール 描き手の好み次第で自由度ス



花嫁が結う儀式の場での髪型 長く伸ばした自毛を必要とするので、通常はカフー



男性なみに短くした髪型 この髪型を描くときは、男女の描き分けをしっか



お水の女性の間で流行った髪型 相当に複雑なヘアスタイル



現在は多くのアメキアラの髪型に見られる髪型 髪の色など自由度高し



若い女の子から成人した女性まで幅広く好まれる髪型 髪留めなど好みで。





バット
(鼻あて)

顔と眼鏡の間に
空気があります。

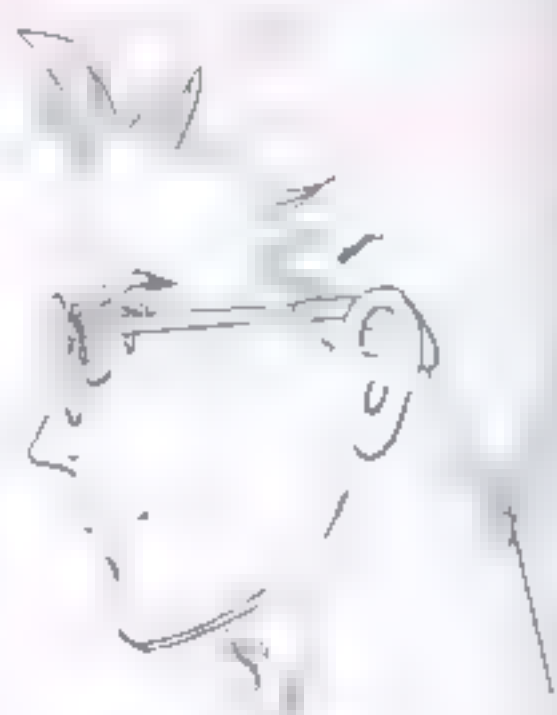
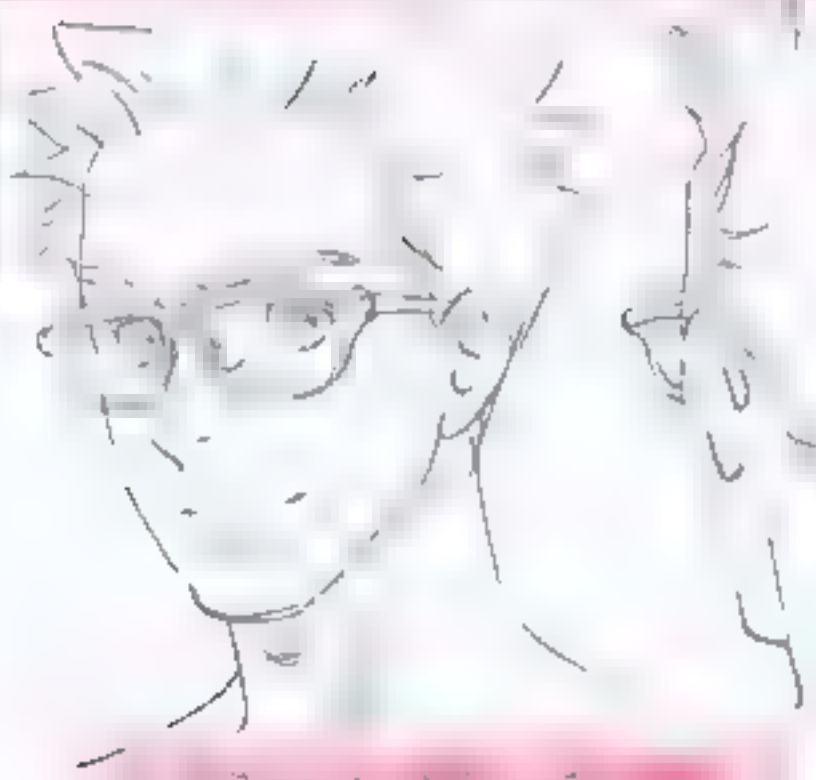


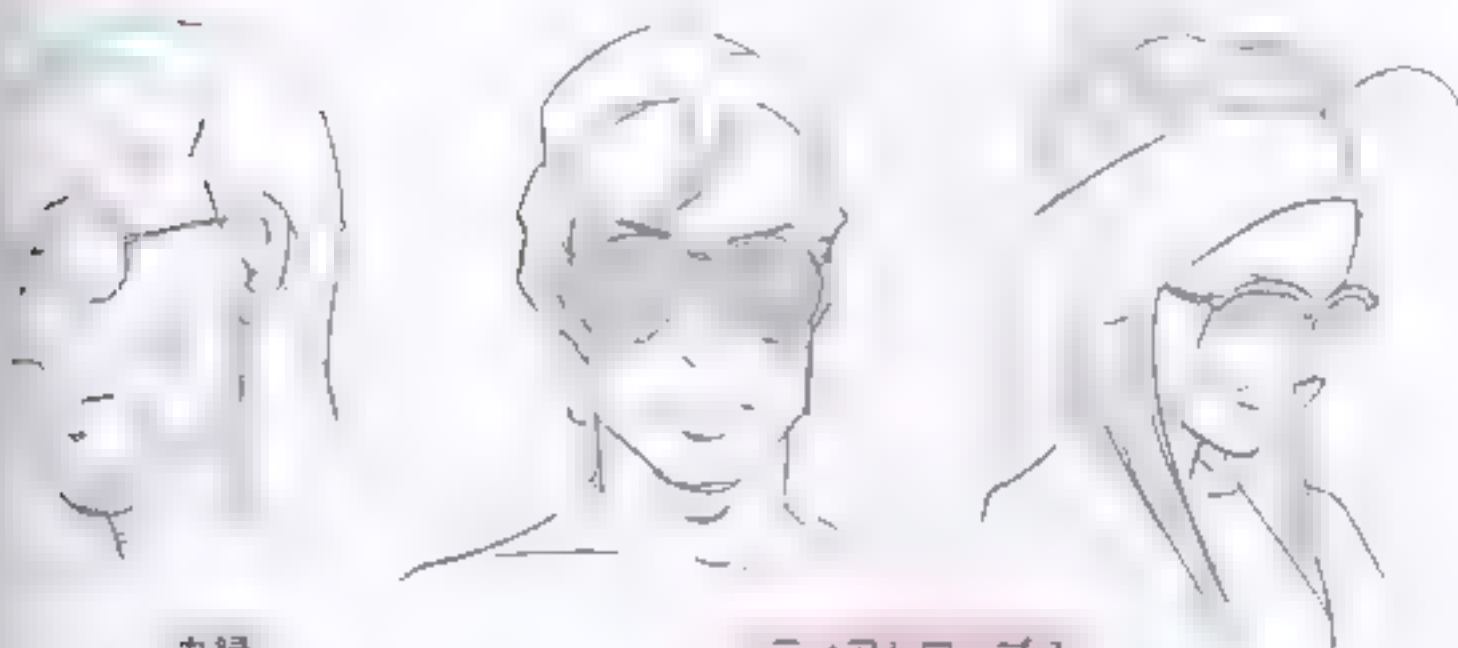
ほとんど髪に隠
れて見えません。

モダン
目、かける部分)



眼鏡と顔の関係

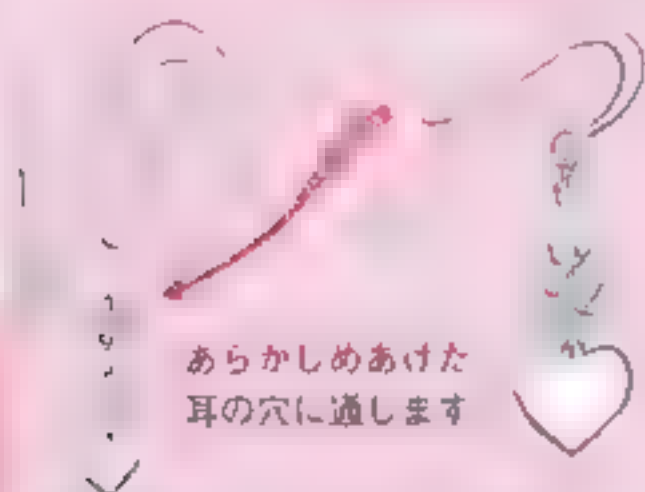




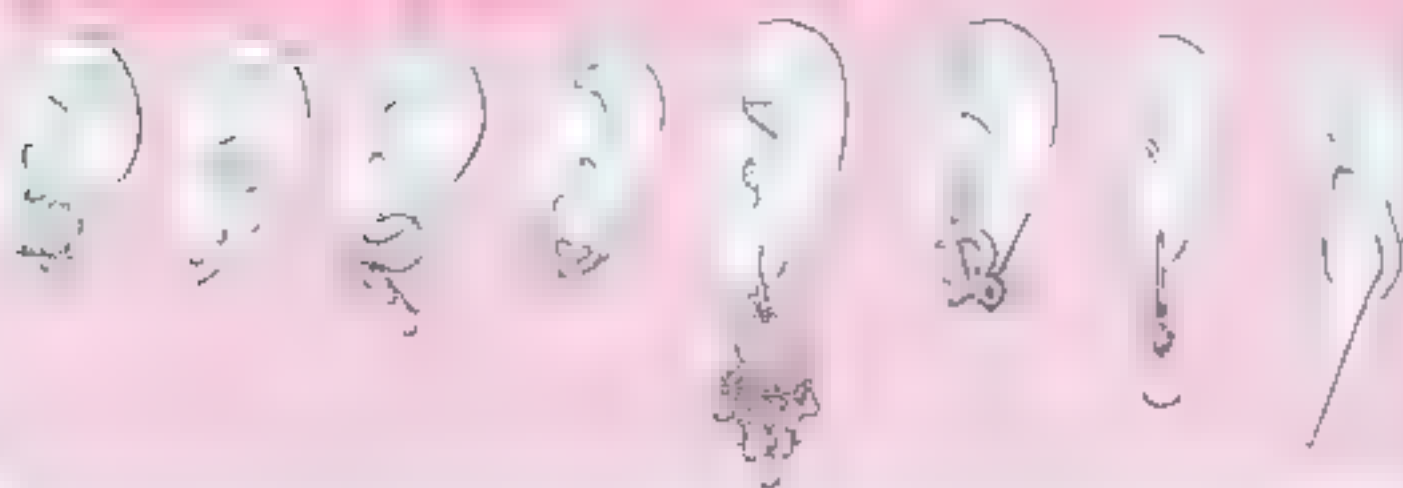
丸縁

ティアトロップス

ピアス (耳に穴をあける)

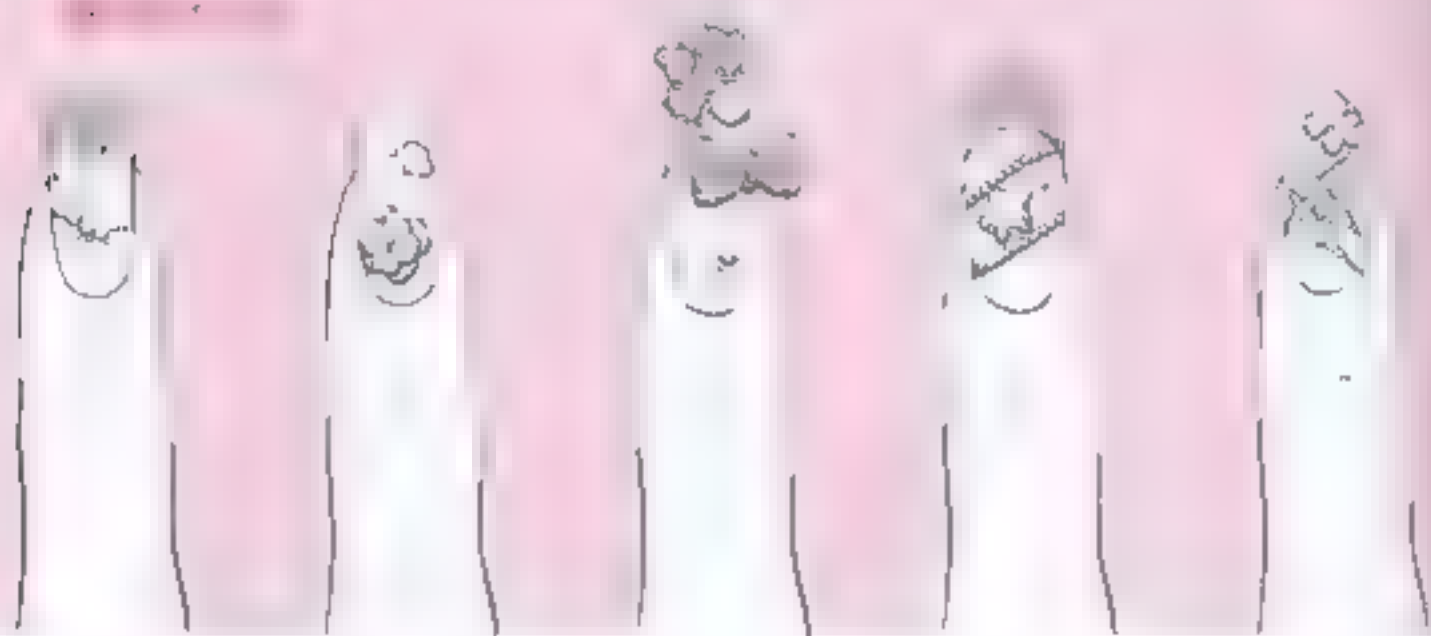


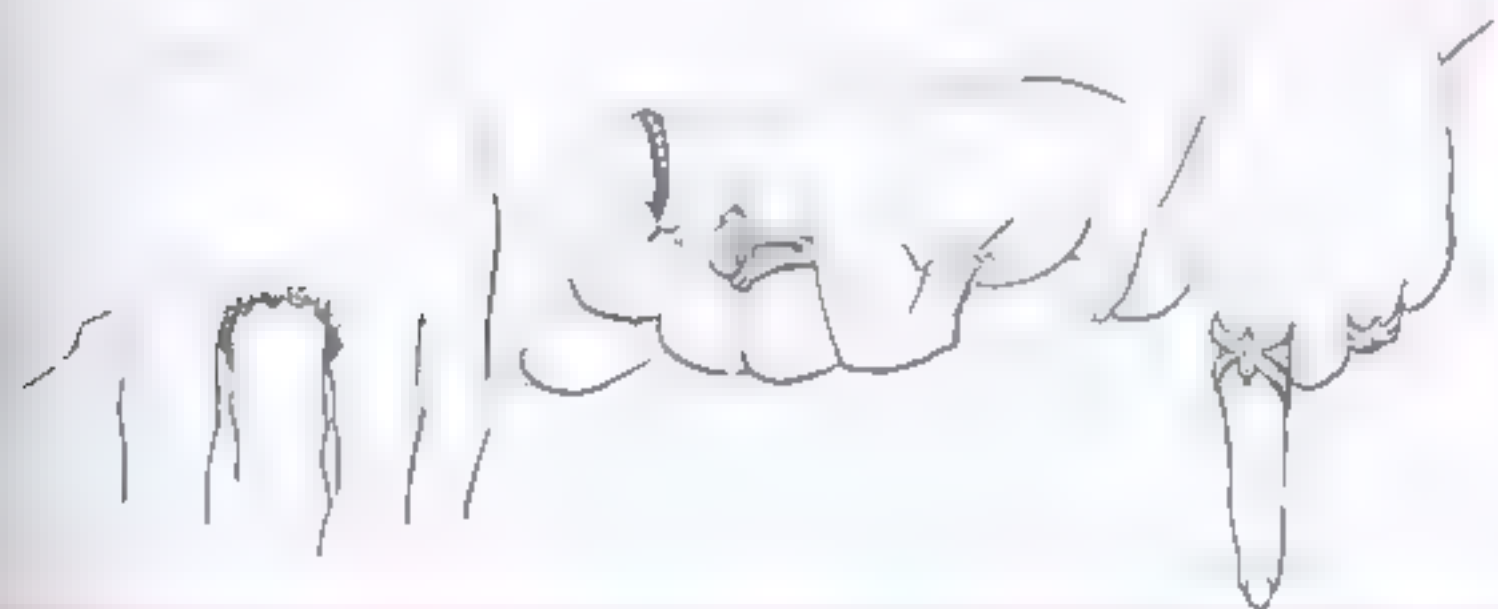
イヤリング (挟む)



首にかけ、主に前方に垂れ下がるようにデザインされた装飾品。

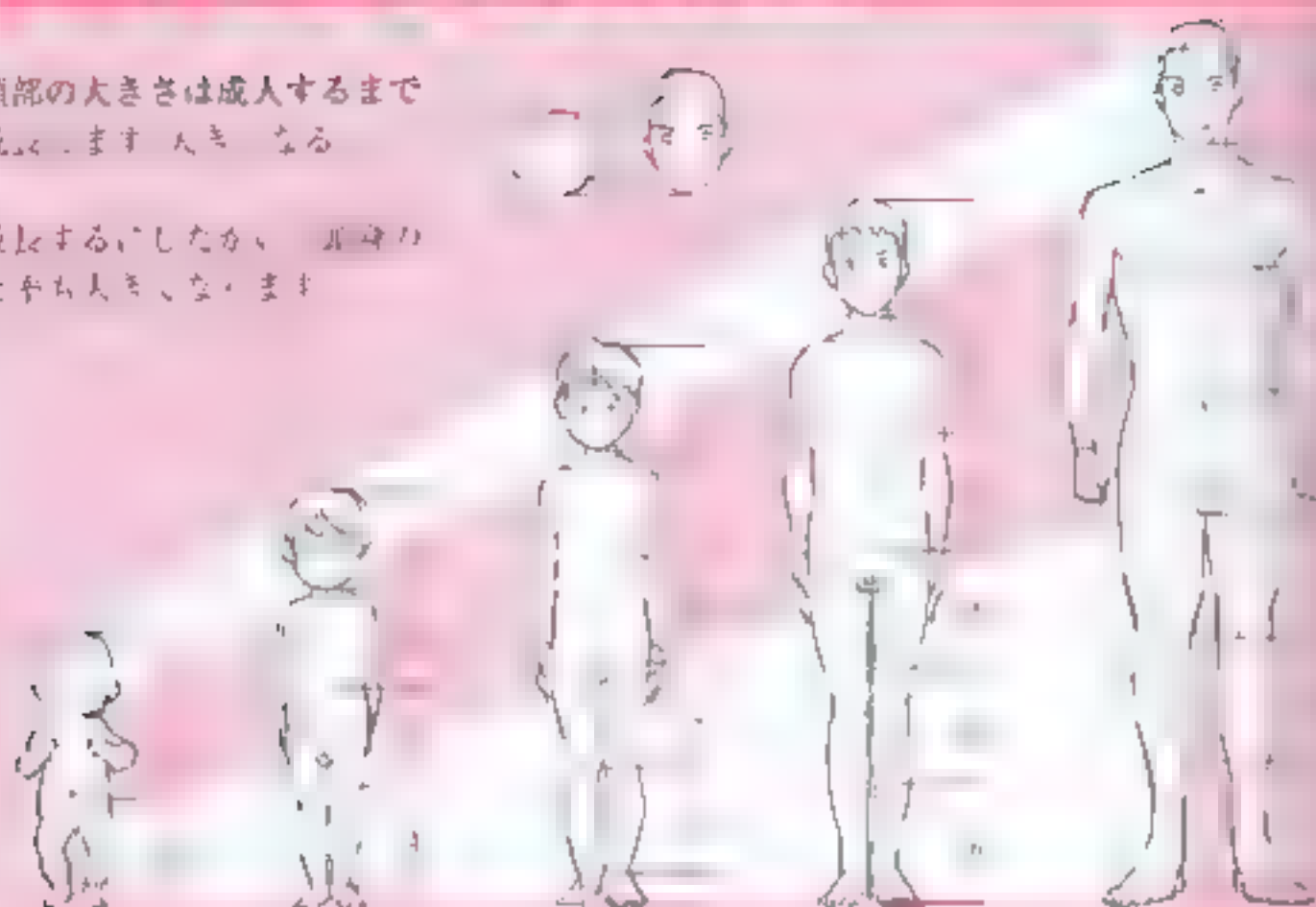
つけているネックレスの種類によってキャラクターの好み、性格つけも可能





頭部の大きさは成人するまで
成長します 大きくなる

成長するにしたがい、耳の位置が
低くなる、大きくなる



子供の顔の描き方

顔の輪郭は円に近く

鼻を眼の間に配置する

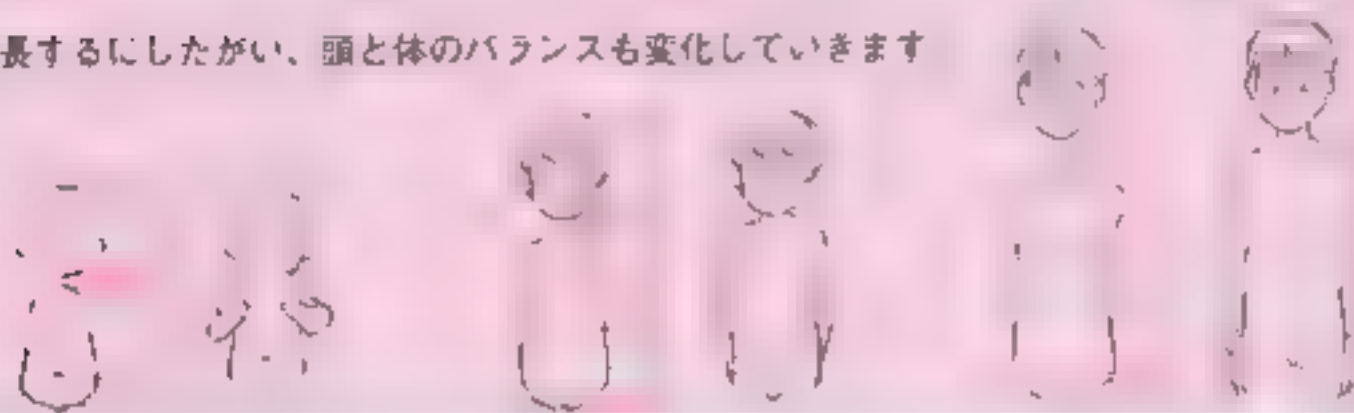


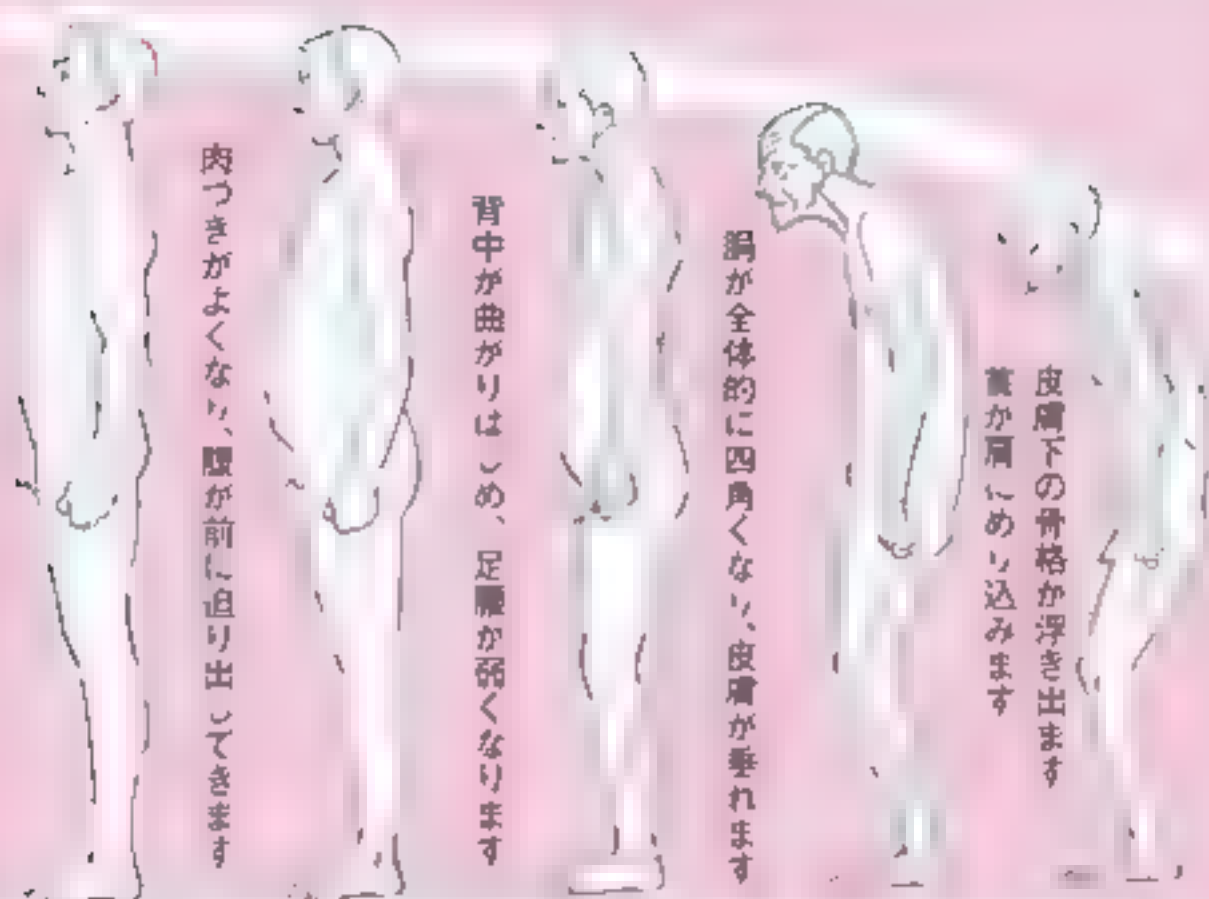
耳や顔の十字ガイドが、円の
下方に集中すると子供らしい
顔立ちになります



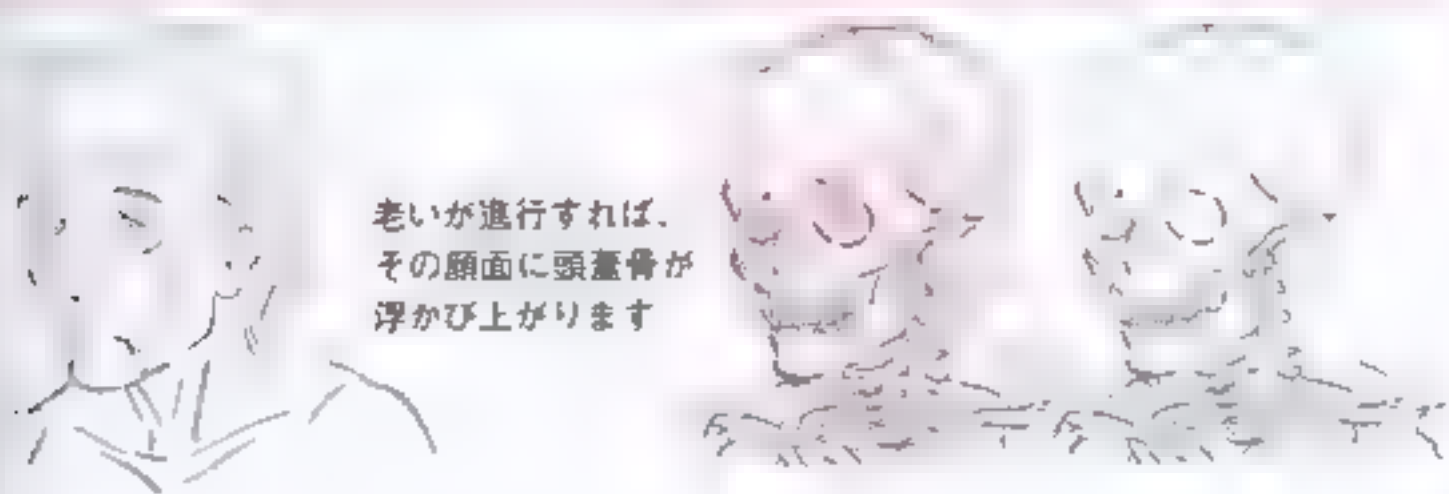
眉、眼、鼻の位置が高い、大人っぽい
バランス、かわいくアフォルムしても、
顔が正しくないと子供に見えない

成長するにしたがい、頭と体のバランスも変化していきます





老いは単にシワを描き込むだけではなく、脂肪がなくなり(あるいは余計につくことで)たるんだ皮膚が骨格にはりつくイメージ。骨格を意識することはやはり大切



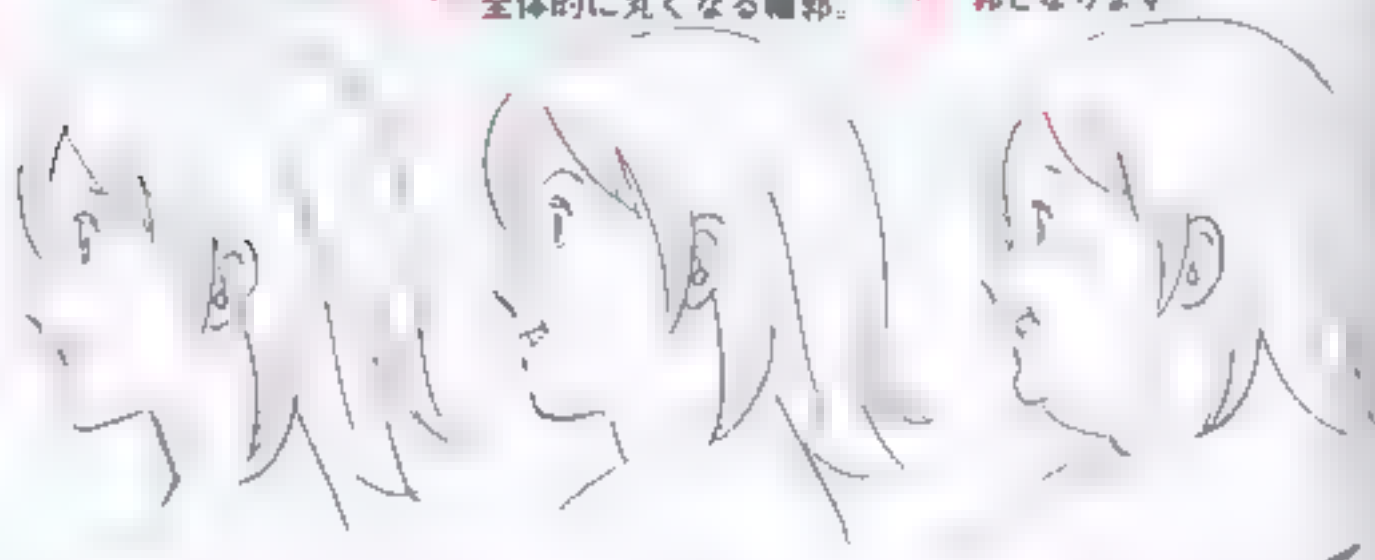
頭蓋骨の輪郭を大きく上回り、主に下方に多く脂肪がついていきます。



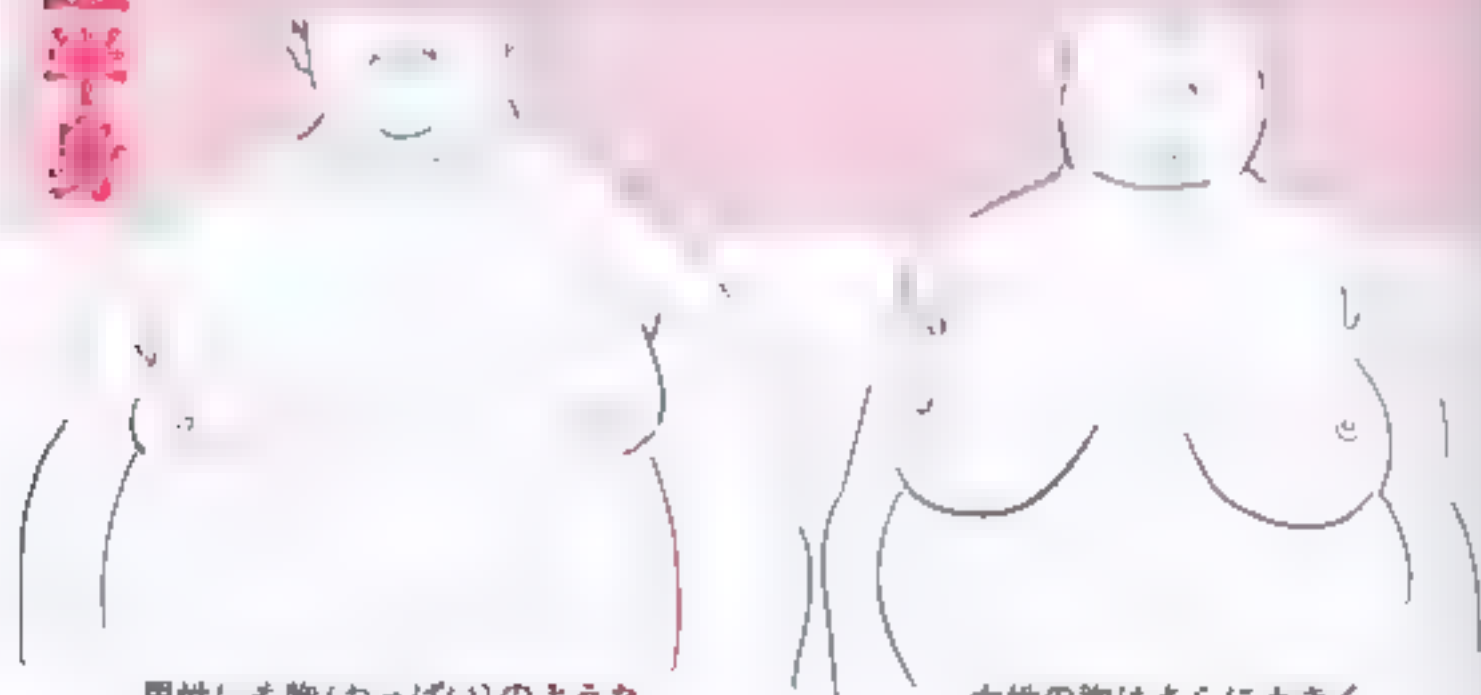
中肉中背の輪郭

→ 頬骨は見えなくなります
全体的に丸くなる輪郭。

→ アゴの輪郭線は消失。骨質
二重アゴに変化。肉の段差も
郭となります

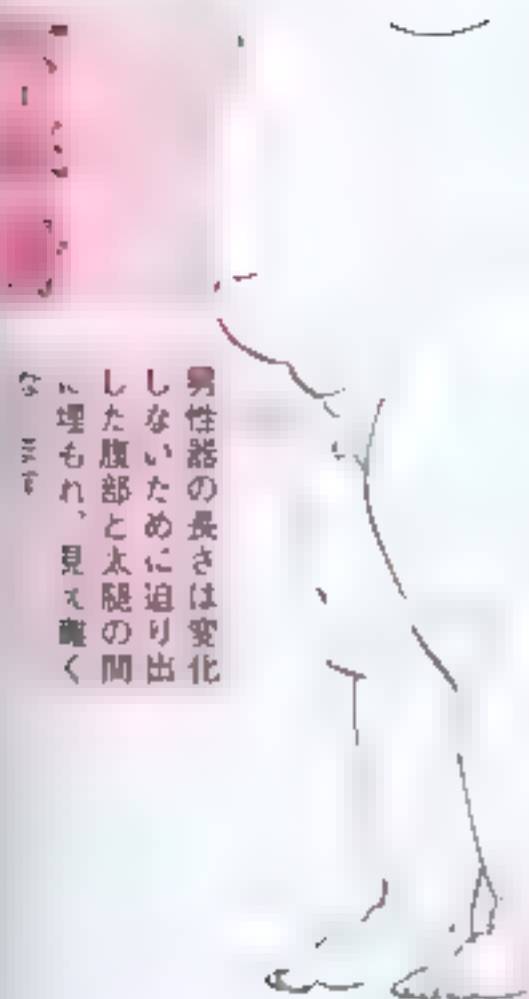


男女ともに腹部から脂肪がつき始め、次いで胸、腕のたるみなどと変化します



男性にも胸(おっぱい)のような
盛り上がりができます。

女性の胸はさらに大きく、
垂れ下がり始めます。



男性器の長さは変化しないために迫り出した腹部と太腿の間に埋もれ、見え難く



下腹部に段差が
でき始めます

男性のかくらはきは
筋肉のおかげで垂れ
下がり重いです

女性のふくらはぎは
男性よりも垂れ下か
りやすいです

足首前方に肉による段差ができる



太っていくに従い、手指
表面に表れていた骨や血
管は見えなくなっていき、
かわいく短い印象に変
わっていきます。指のつ
け根にエウホかできます



太っていくに従い、足の
甲に表れていた骨や血管
は見えにくくなります。
足首に幼児のような肉に
よる段差ができます。





首の後ろ、脇腹、腰回り、内股に脂肪がつくために
歩き方・走り方に変化が生じます。



太ったときでも肩幅はあまり変わらない(*骨格へ
太るわけではない)

体の厚みは増し、動作は緩慢になる

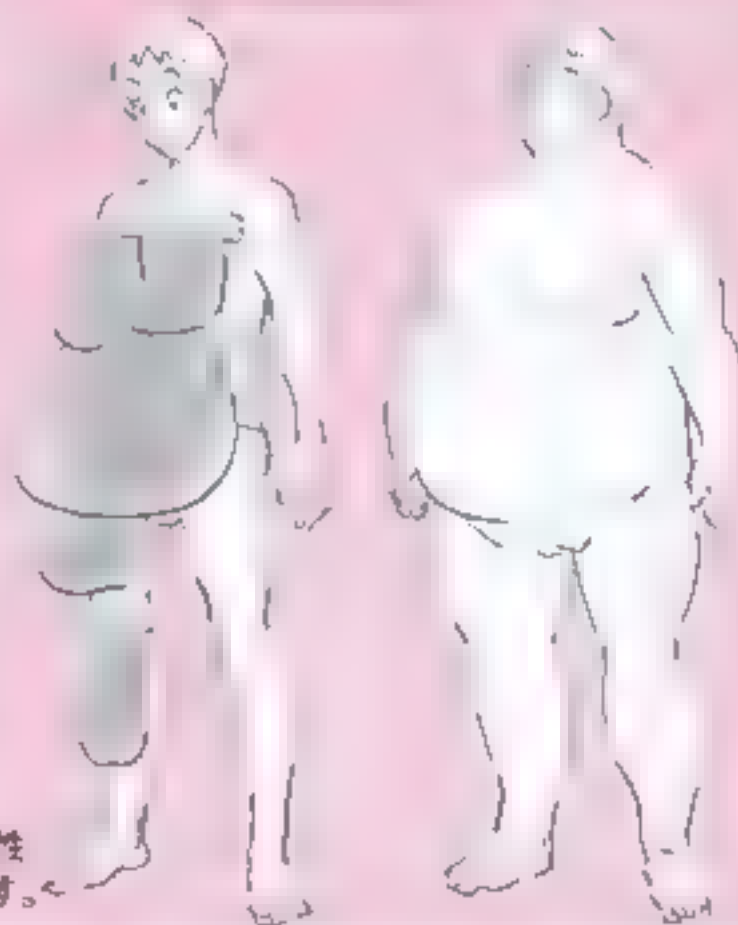


水の入った袋の上部をガムテープで
貼れるようにします

部位(胸、腹、太腿)に合わせた面積の
水袋をガムテープ等で貼りつけます。

垂れ下がる水袋は肥満の体内部の脂肪の
イメージです

歩いたり、走ったりすると内部の水の慣性
でそれまでの歩行、走行が難しくなります。



第4章

動作を描く

前章で「人」の基本的な描き方を学んだが、この章では「人」の動作を描く方法を学ぶ。動作を描くには、まず「人」の姿勢や動きの方向性を正確に描く必要がある。また、動作の進行や変化を表現するためには、適切な線や色を使う必要がある。本章では、具体的な動作の描き方を例として紹介する。

胸部が右側に傾くので、肩や腕も右側が下がります。

首は胸部の傾きとは逆方向に傾きます。

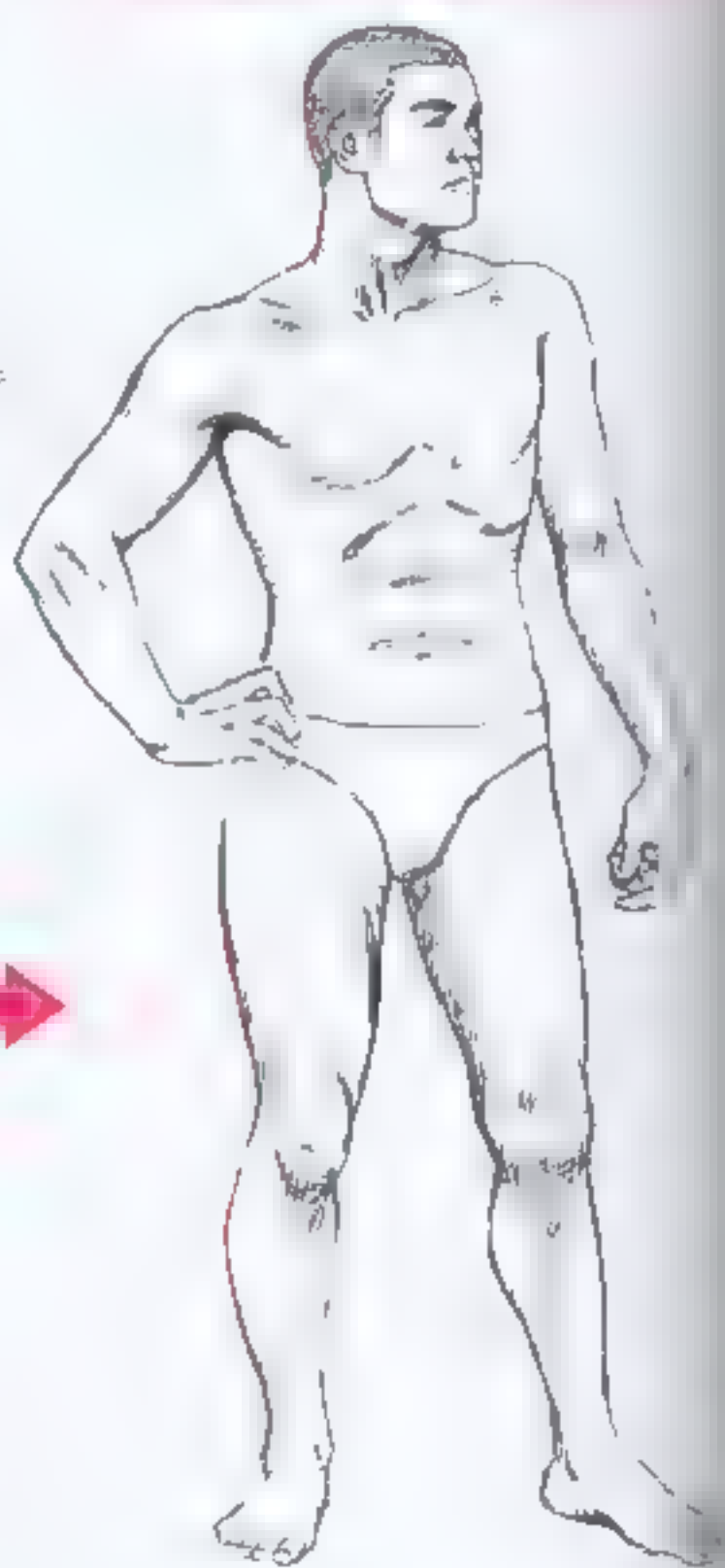
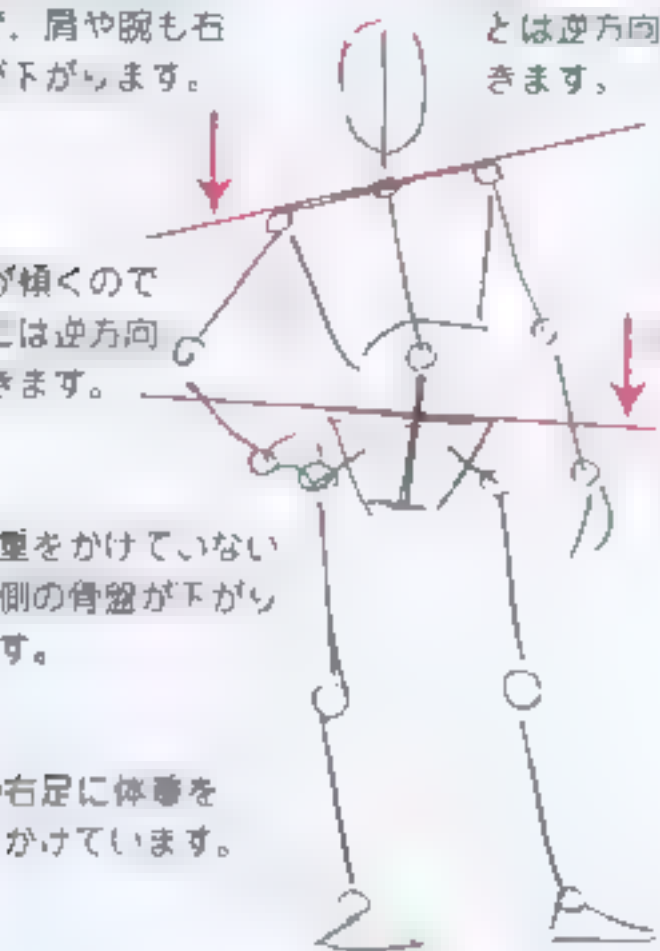
第1様な動きや体勢。1. 人体は姿勢を崩さないように、身でバランスをとってしまふ。それを表現することで、より生き生きとしたポーズを描くことができます。

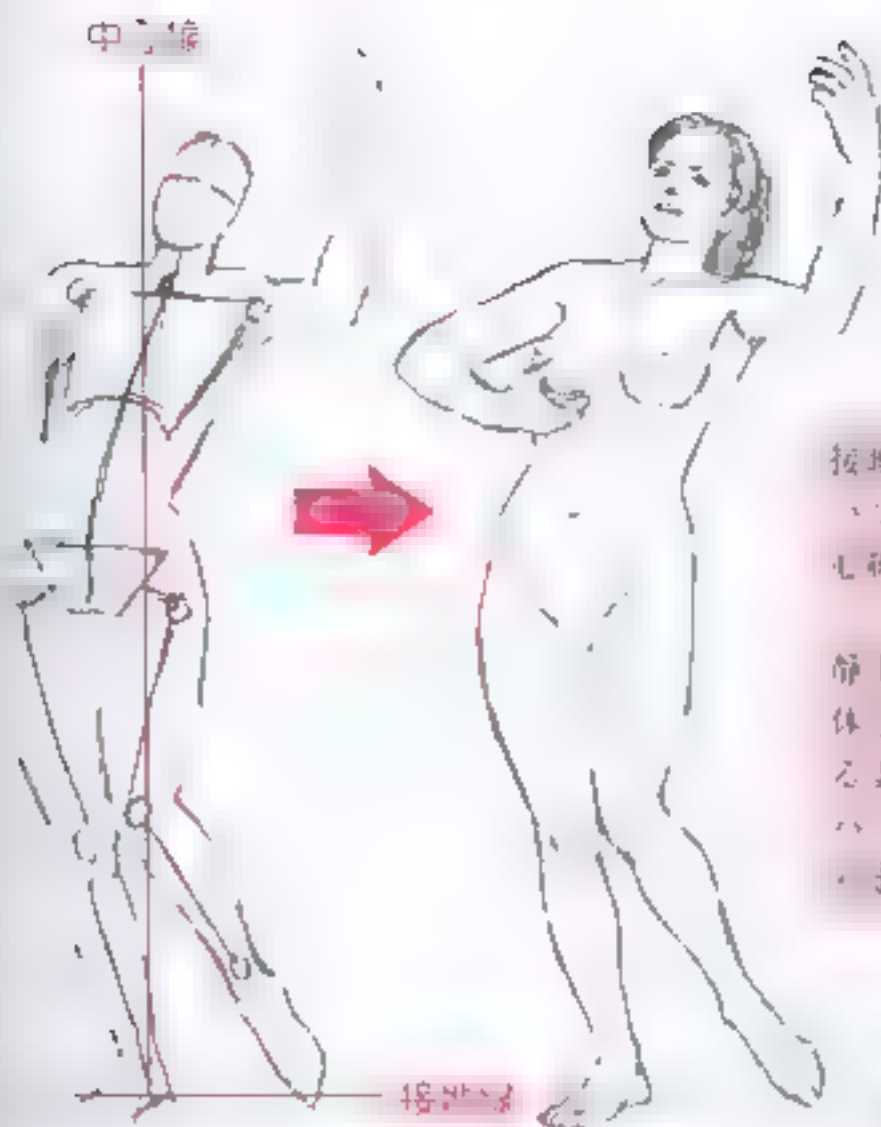
2. 体重をかけて立つ人物の場合、腰や首などの動きで、その動きを補正していきます。

2 骨盤が傾くので胸部には逆方向に傾きます。

3 体重をかけていない左側の骨盤が下がります。

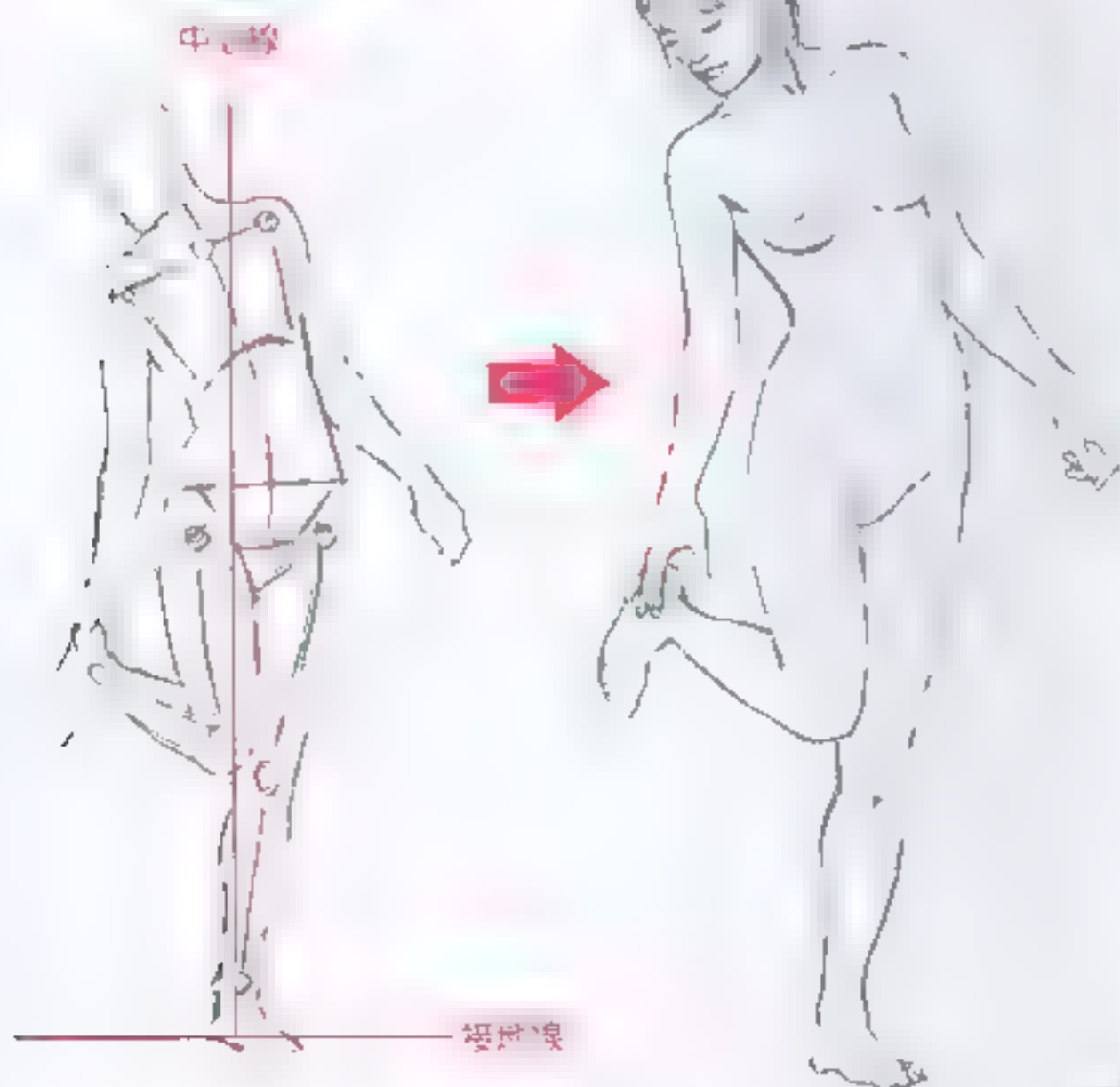
4 右足に体重をかけています。





按地力力の垂直、 $\frac{1}{2}$ の力を
 $\frac{1}{2}$ 、又右とる、又とる、
 電線と、まゝ

静し、こゝろ人物を痛、拙、
体、体力中、力、弱、こ
るより、意識、備、こゝろ
ハテ、オ、ホ、ナ、ナ、ナ、ナ、
、ます



○ 中によむ、ス



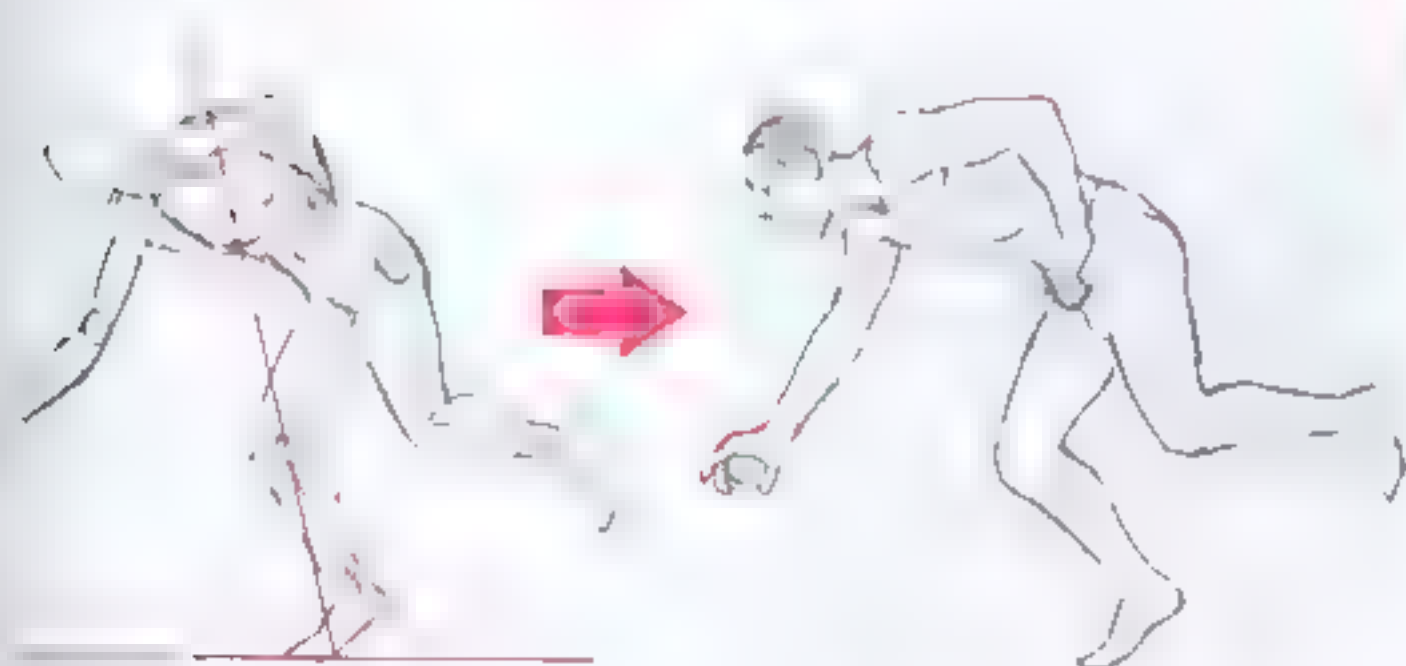
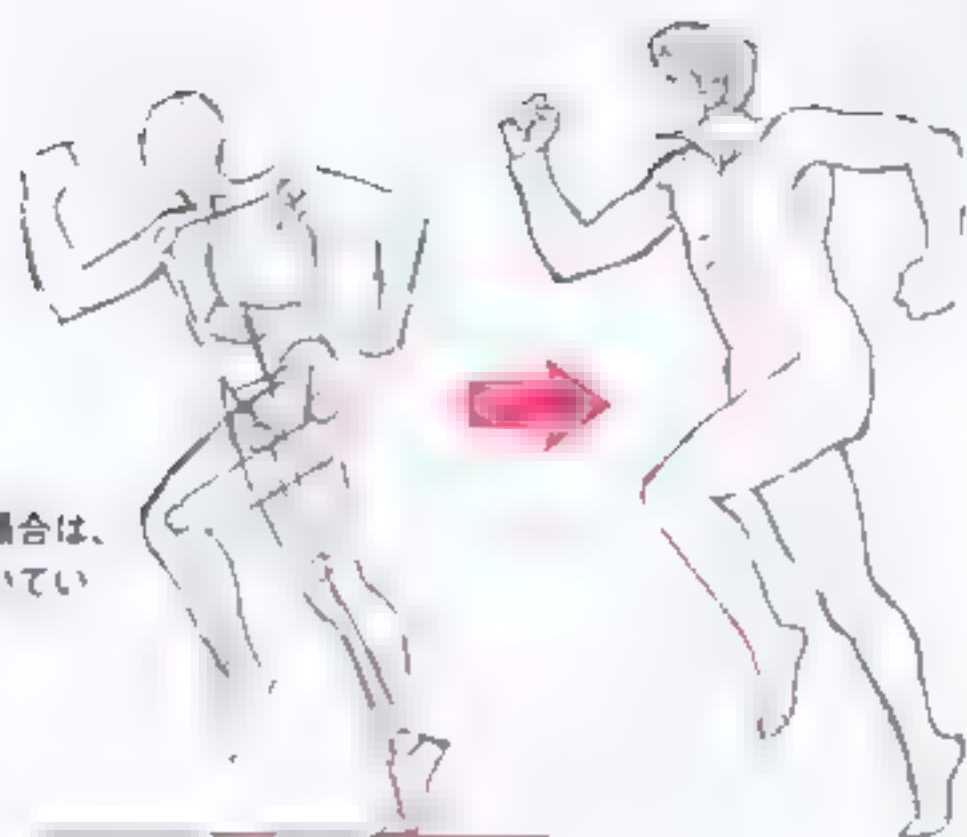
両足で均等に体重を支える場合は、
ふたつの接地点の中間から中心線
をひきます



3点で体重を支える場合は、
3点の真ん中から中心線を
ひきます



動いている人物を描く場合は、
中心線が動く方向へ傾いている
状態を想定します。



(*この見開きは本を時計回りで
90°回転させてお読みください)

02 人体の透視法

人物を描くときに遠近感を表現したい場合、
まず視点の高さ(＝地平線、水平線)を決め、
消失点をとることで、人まかなけなを
得ることかできます



この図の場合は2点透視
図法(消失点を2点とる
方法)を使っています。が、
場合によっては1点透視
法や3点透視法を使って

自分のイメージに近づけ
ていきます



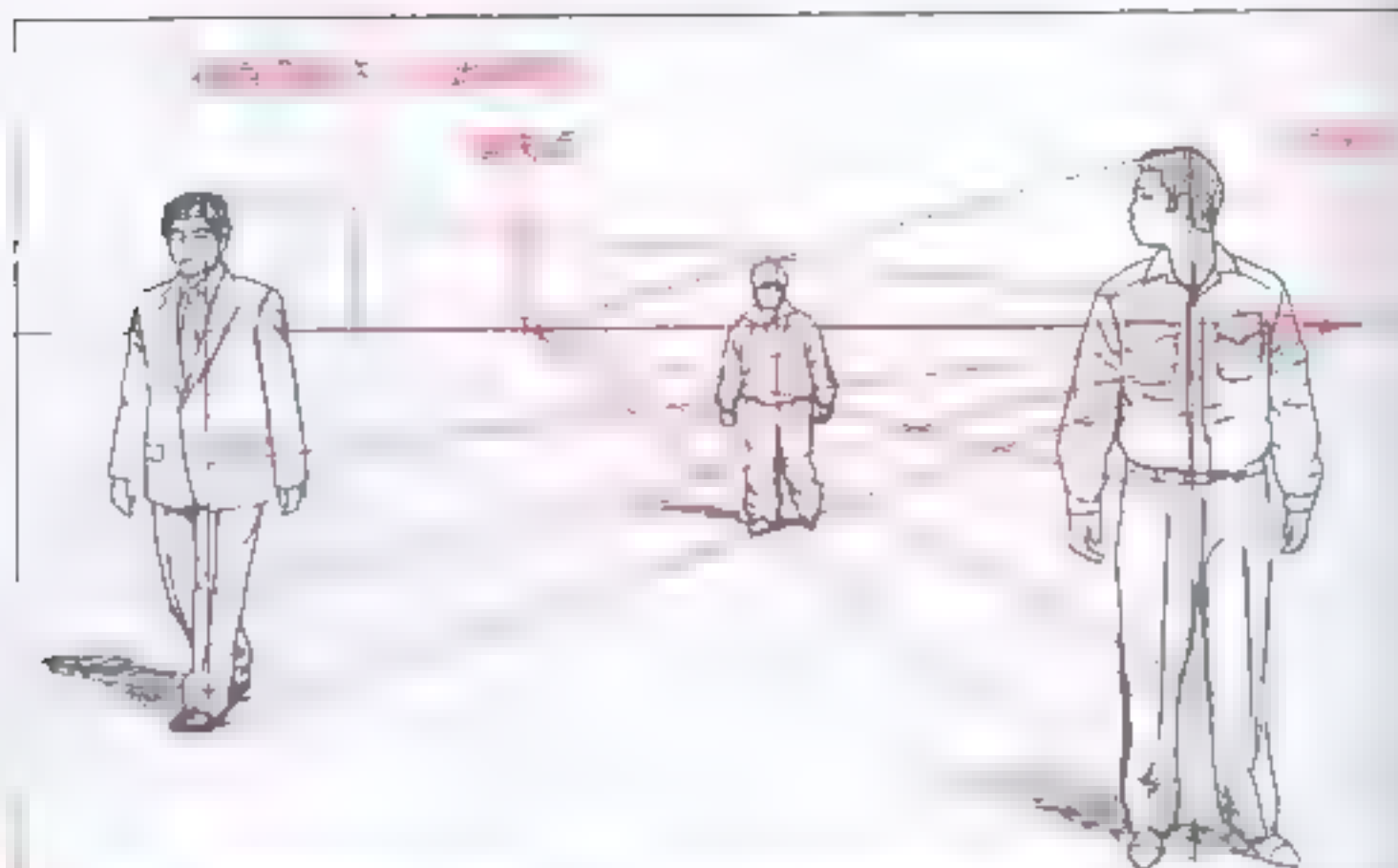
消失点 ↓

人物 + 人の形、人 身体、人 呼吸、思考

する必要があります。

腕や足などの動範囲も視座の位置と消えぬ多目な二態に、ます





■ 地 1 複数の人物を描く場合、まず1人となる人物を決め、その人から視線することによって他の人物の大きさや位置を決定します。
この場合、各人物の胸の部分を地と線が横切ることになります。図1は胸のあたり、地と線が横切る位置を見れば各人物の位置関係が、さうか判断できます。

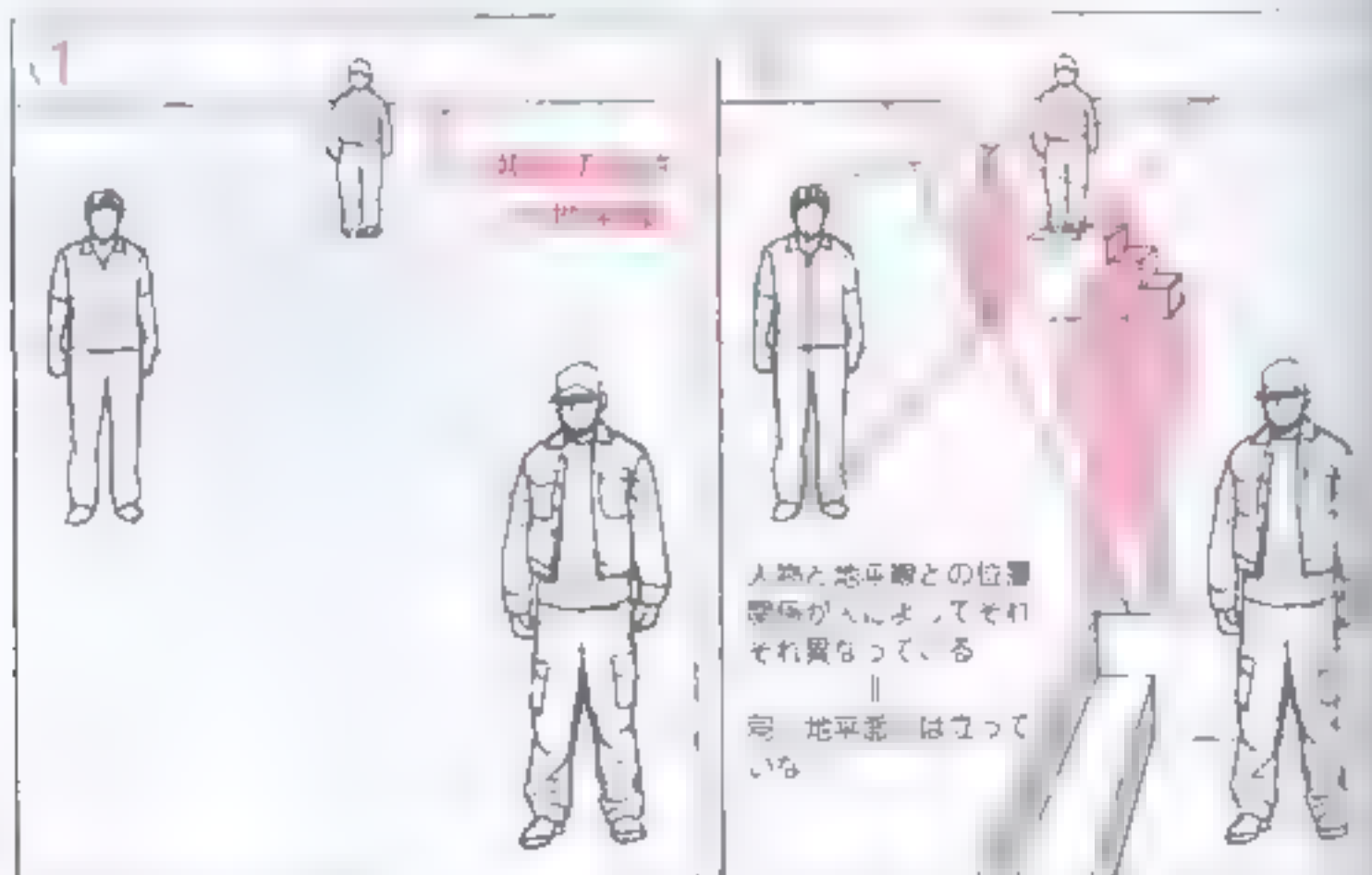
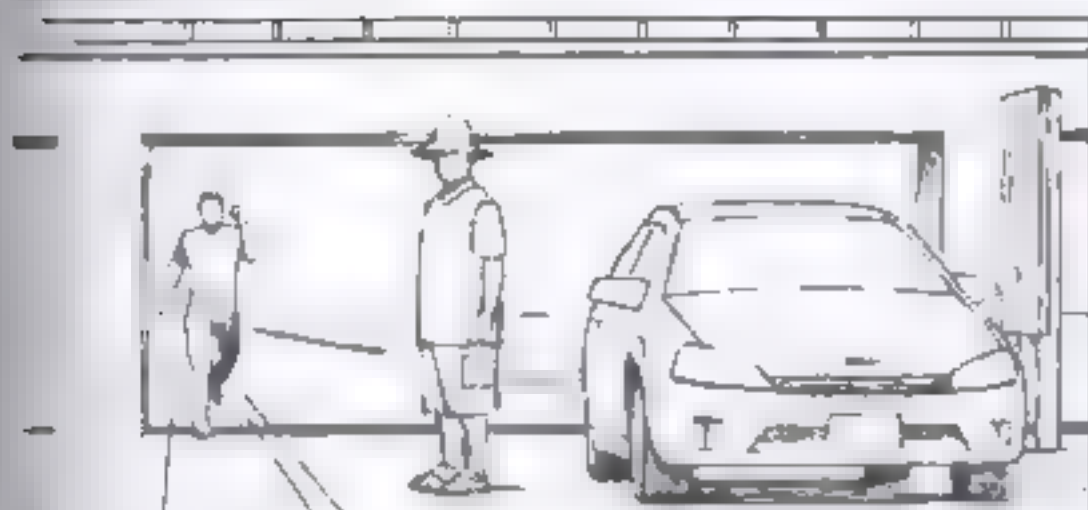


図1の3人の人物の位置関係は極端な身長差がない場合、同一地平に立っている画としては正しくありません。

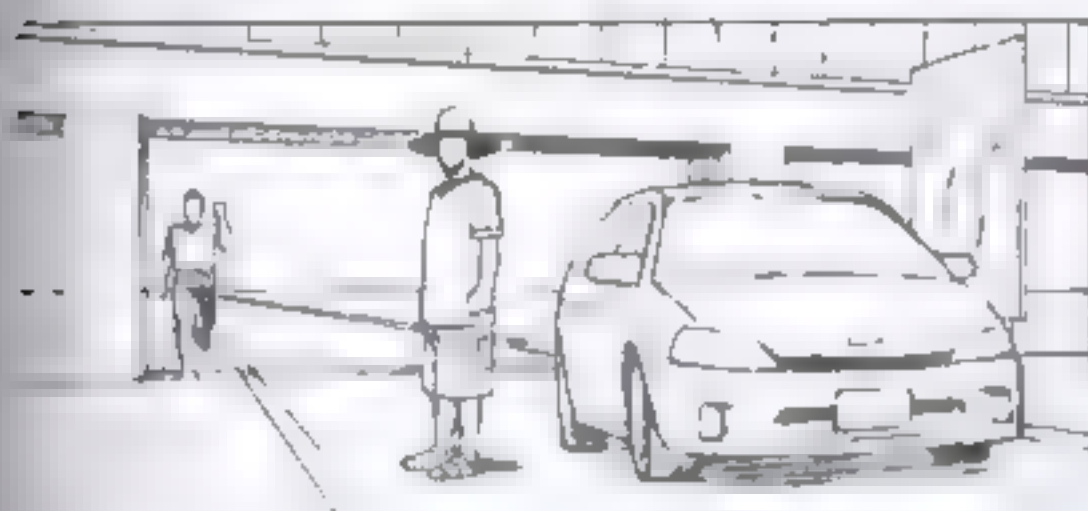
人物Bは人物Aよりも高い位置に、人物Cは人物Aよりも低い位置に、それによって地平線との関係も違ってきます。

、像を1アングルで描く場合でも、カメラでいう画角を意識することによって画像の
 が変わってきます



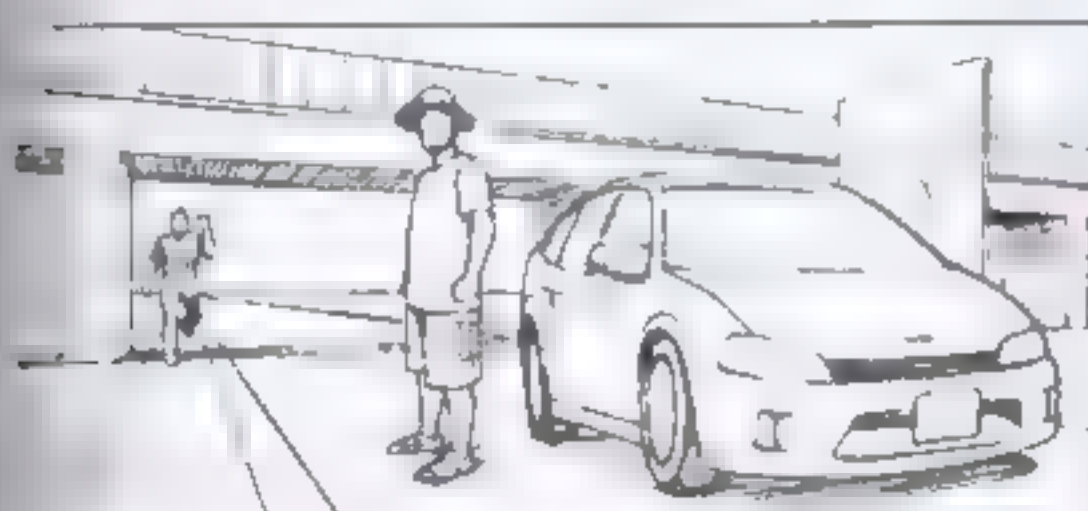
画角小

(望遠レンズで見たとき
 のようなイメージ)



標準

(肉眼で見たときのようなイメ
 ージ)



画角大

(広角レンズで見たとき
 のようなイメージ)

画角小(望遠)

標準

画角大(広角)



歩行する際は、左右の体重移動によって崩れる均衡を回復するため、左半身と右半身あるいは上半身と下半身でねじれが作れます。



上半身は右側が、下半身は左側が前に出ます。



左足で体重を支えますので、骨盤は右が下がり、肩は左が下がります。



上半身は左側が、下半身は右側が前に出ます。



右足で体重を支えますので、骨盤は左が下がり、肩は右が下がります。

03 歩く



様々な角度から見た歩行状態



人間的な基本動作のフットワークですか、描くのも難しいので、バランスや手足の出力等を意識して練習してみてください。



20

—

21

22

23

24

25



『タリ』のとり方の例



基本となる頭部と上半身を描きます



左腕が前に出ていれば、右足が前に出ています。



反対に右腕は後ろに、左足も後ろに



特殊なアングルと強調(デフォルメ)

走り過ぎる姿を後ろから。
高速で遠ざかって行く様子を
遠近を強調することで
表現しました

地面が透明なものと
下からの視点・アオリ



前進するポーズをただ素直に描かず、猛烈
に迫り来るさまを遠近を強調して表現。





跳ねる

地面を蹴り上げて宙に浮かんでいる状態

・ 力は無限

地面との関係性を描かずにキャラクターのみ描いた状態
「跳ねているよ」が伝わるように描きます



躍動感溢れるポーズがキャラクターを表現する手段となります。



地面を描かずとも跳ねているように見えます。



地面を描かない状態



地面を描いた状態
(跳ねている人物の影を落とす)



• + • T •



槍投げ

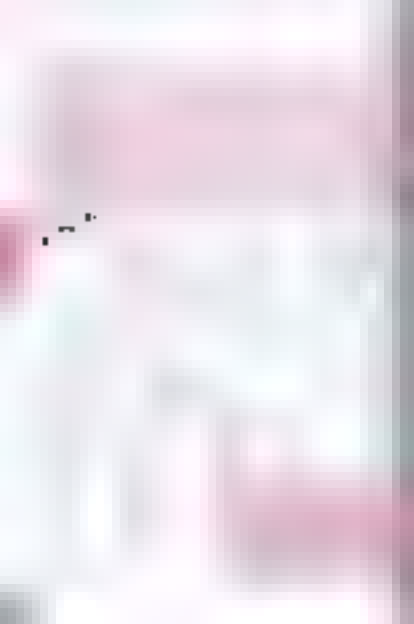
長い棒状のモノを
投げる。体のバネ
を楯に乗せる感じ
で描く。



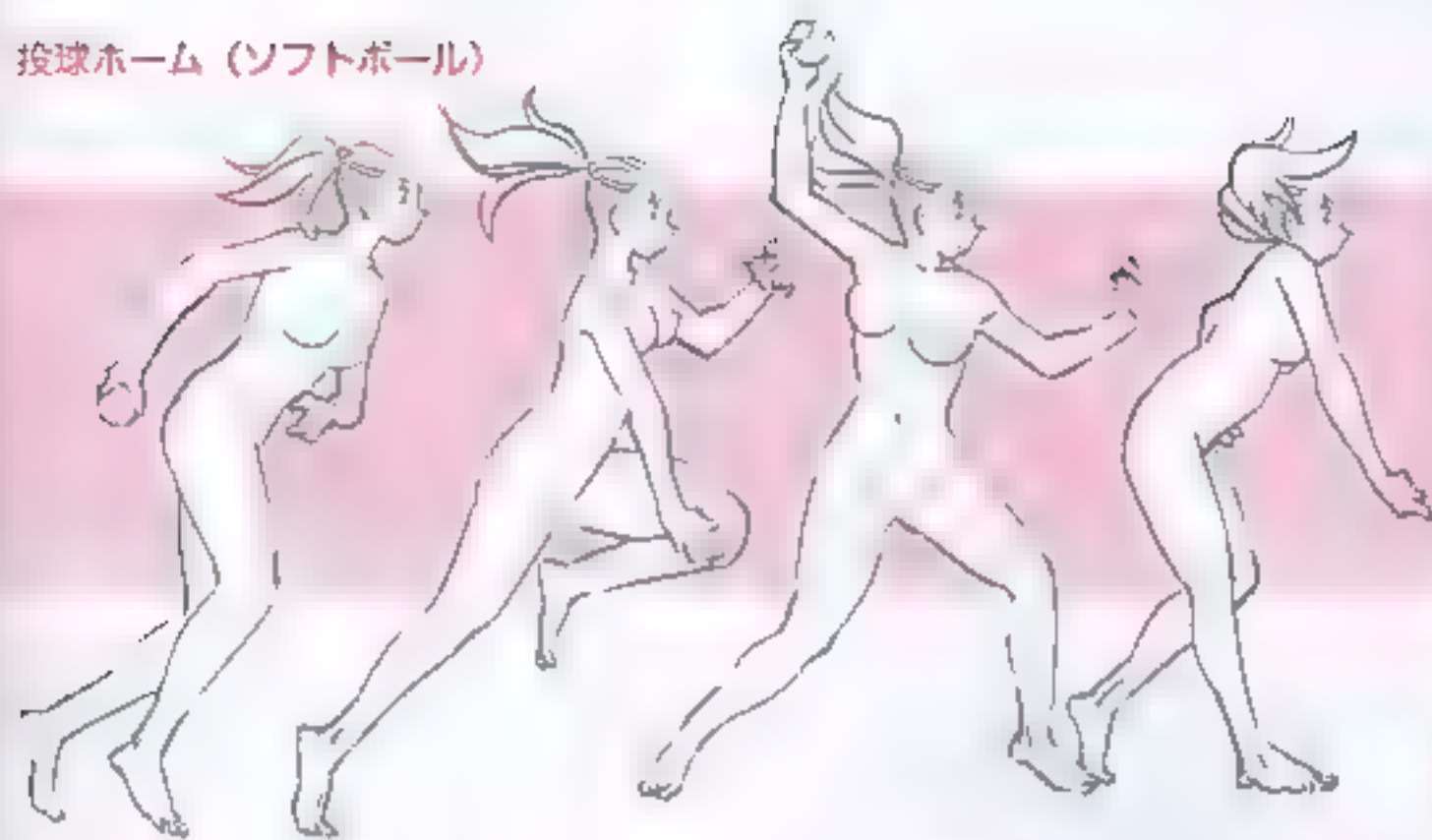
鉄の玉投げ

鉄の玉を支えて、
なおかつ遠くへ
投げる姿勢を描
写します





投球ホーム (ソフトボール)



06 投球する

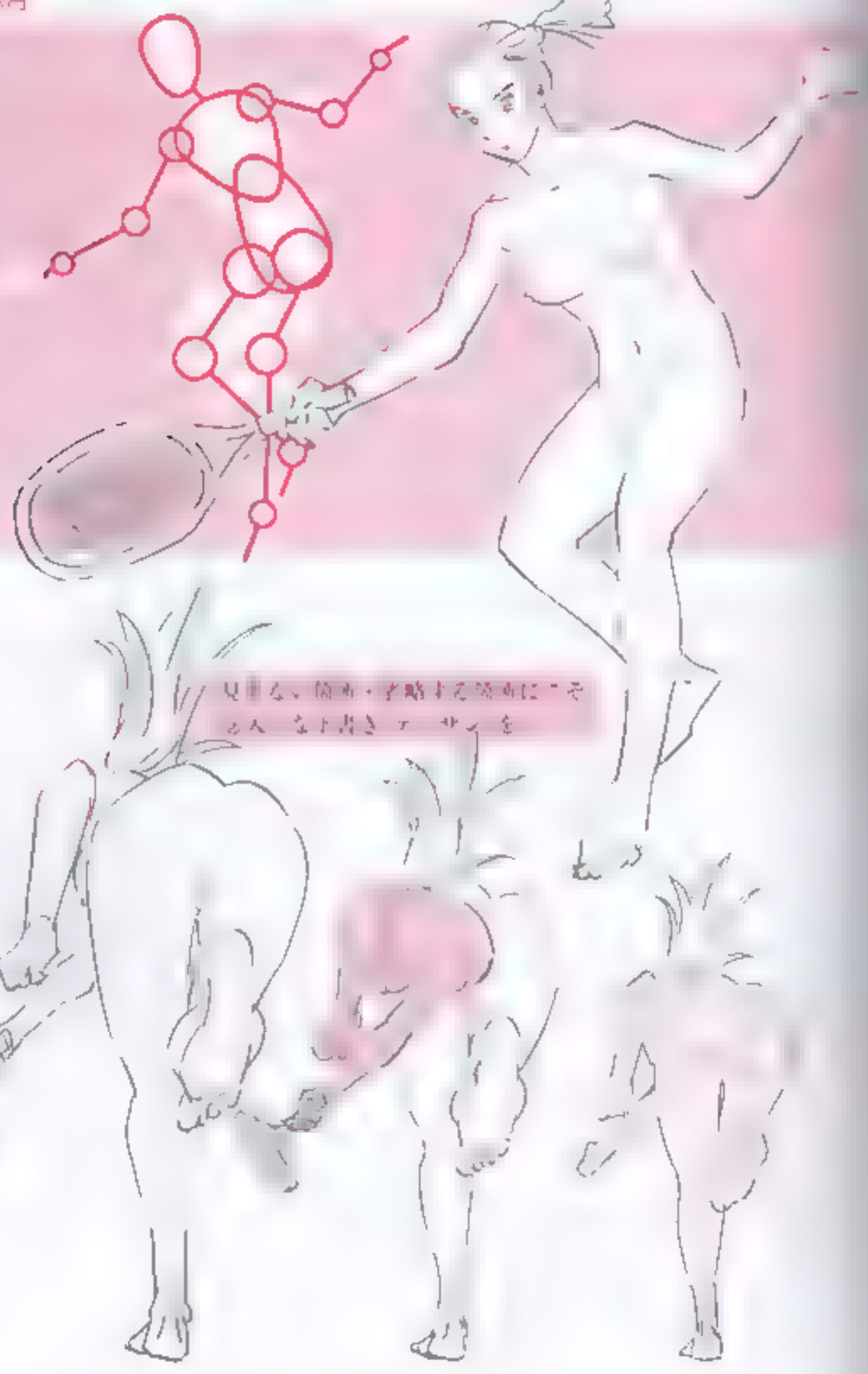
全身の力を入れんばかりにひしゃげる脇

躍動する乳房
着衣でも表現可能

内股の
投球フォーム



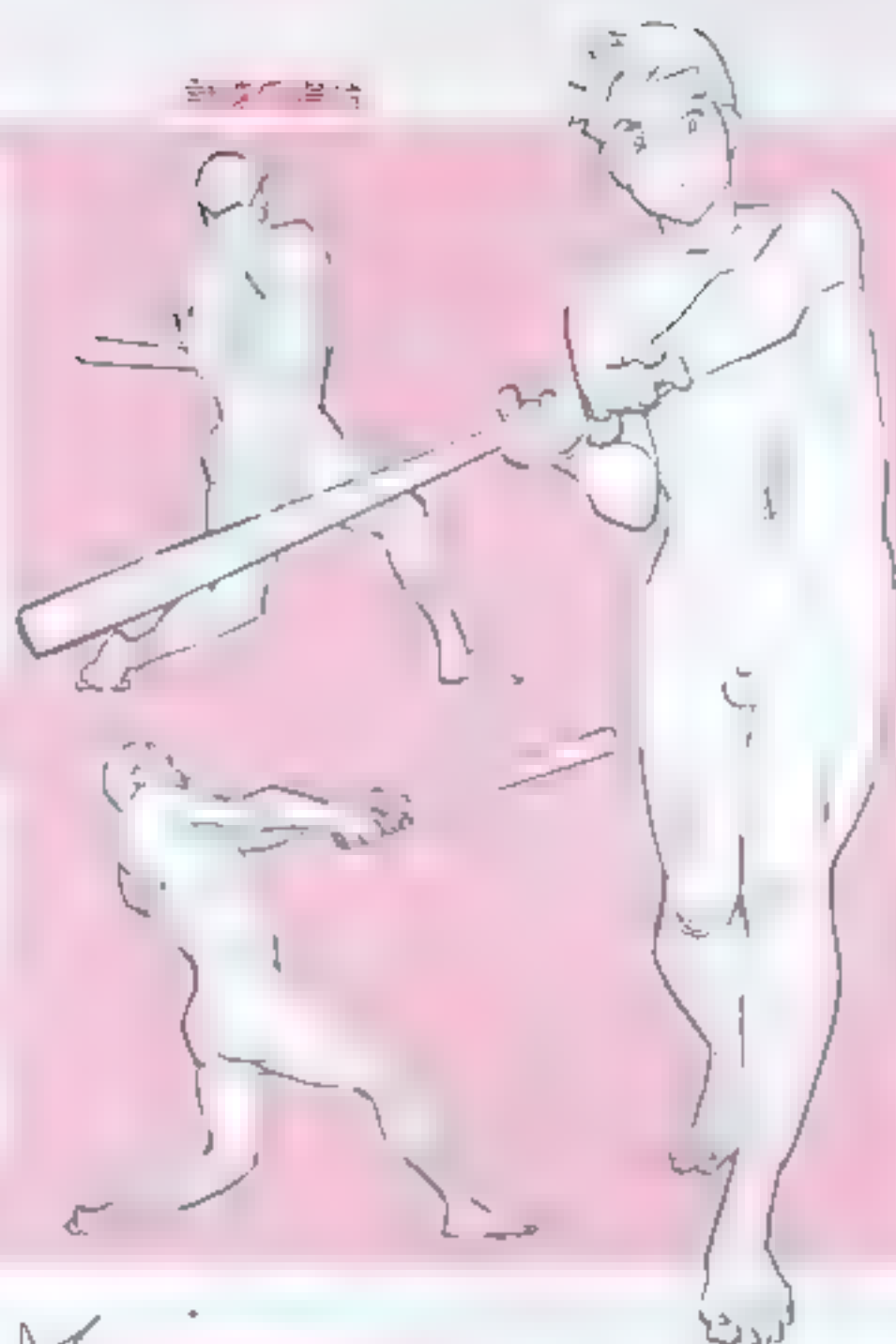
ア スの組合



見ると、簡単に、大略する場合には「そ
る人」など書き「ア」を

アミダ・アミダ・アミダ

右打ちバット



右打ちバットの握り方



バットの持ち手の左右



右打ちバッターの振り抜くまでの腕の重なり方

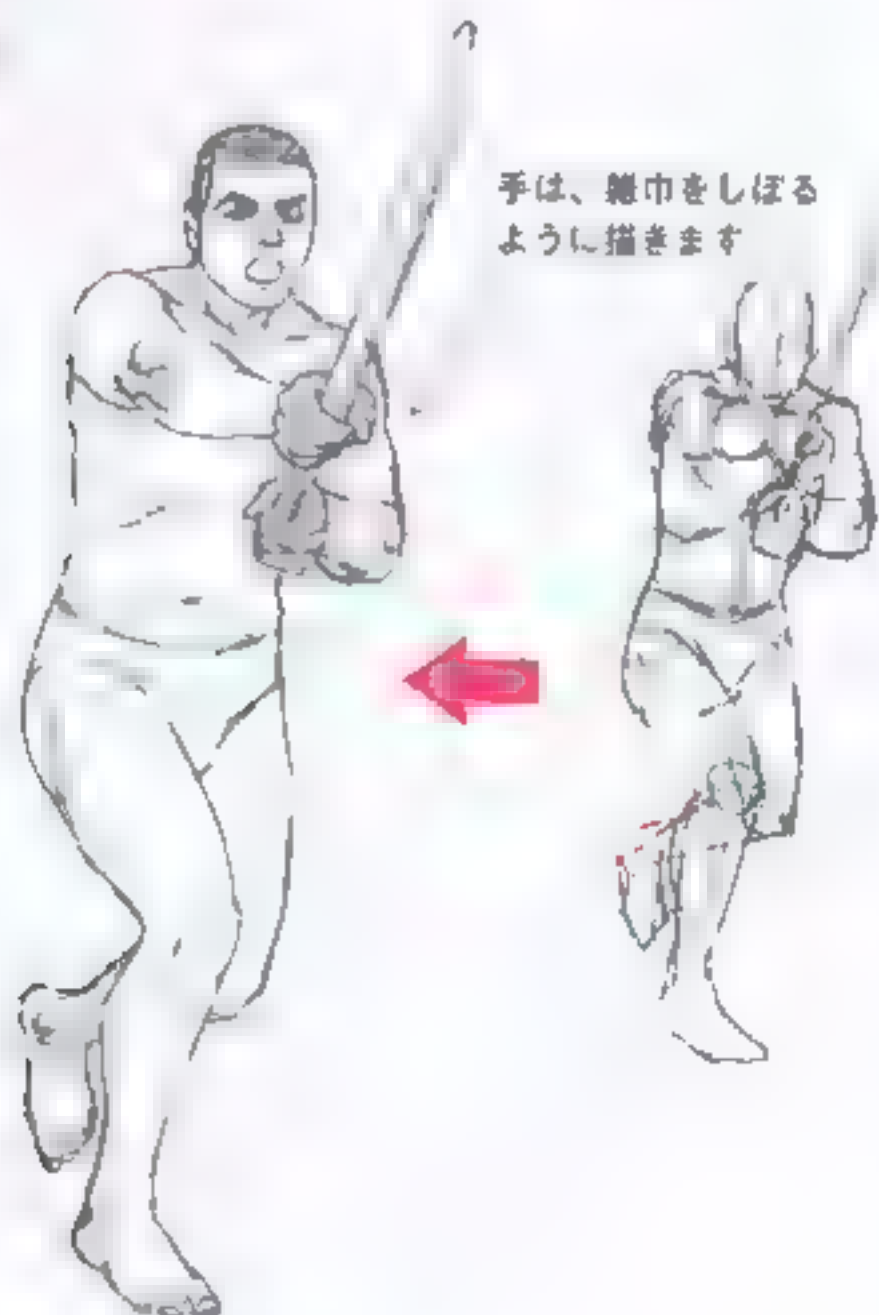
(バッターからの目線)





面を打つ

手は、雑巾をしぼる
ように描きます





上から片手で振りおろす



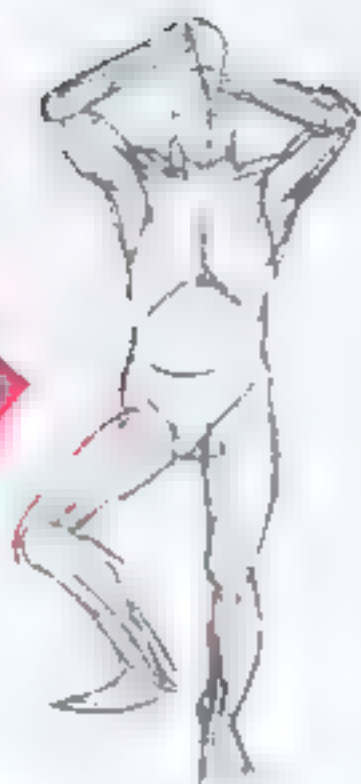
足は大きく開いているので、距離感を→
まちがわないように注意してください。



突く

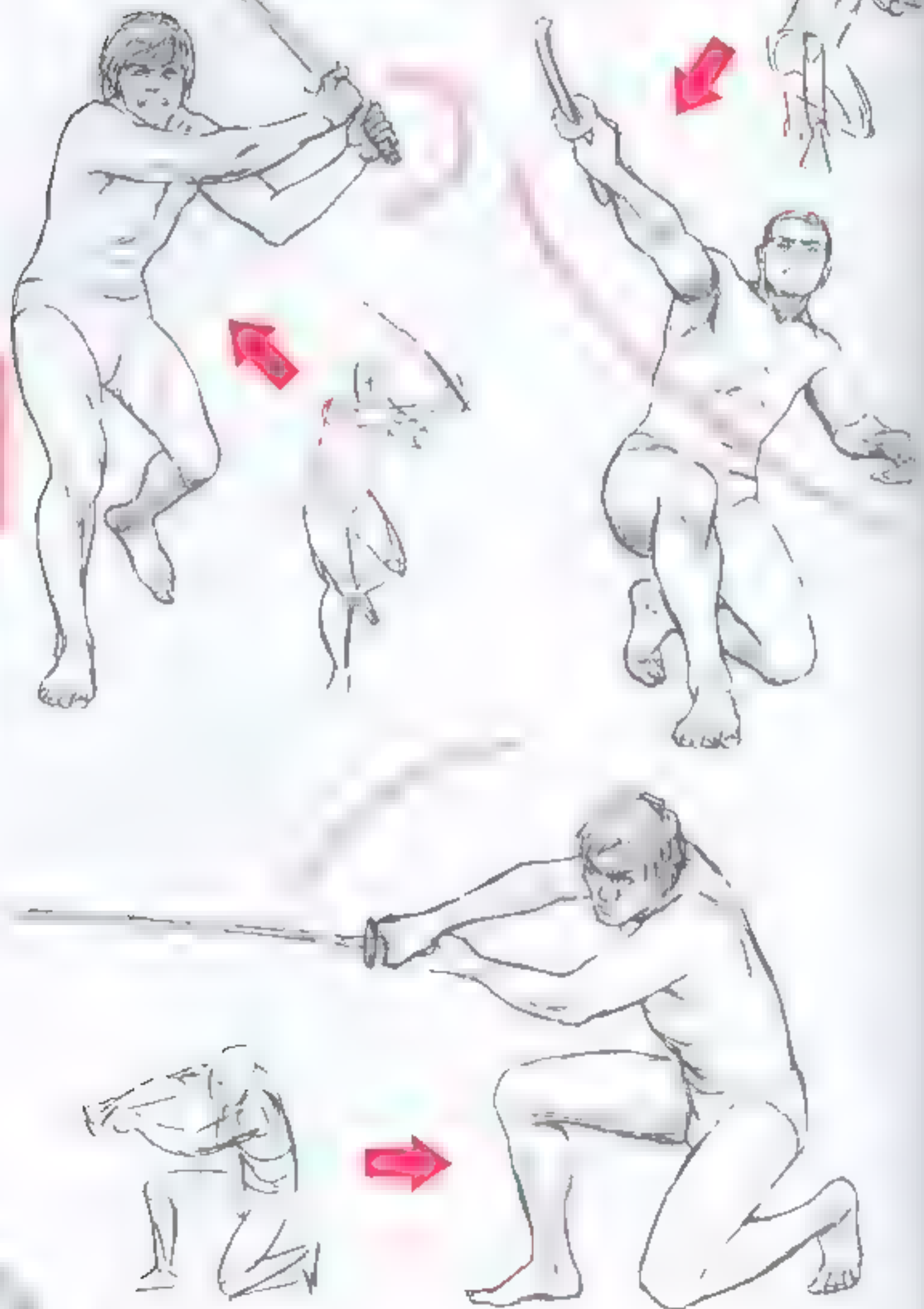


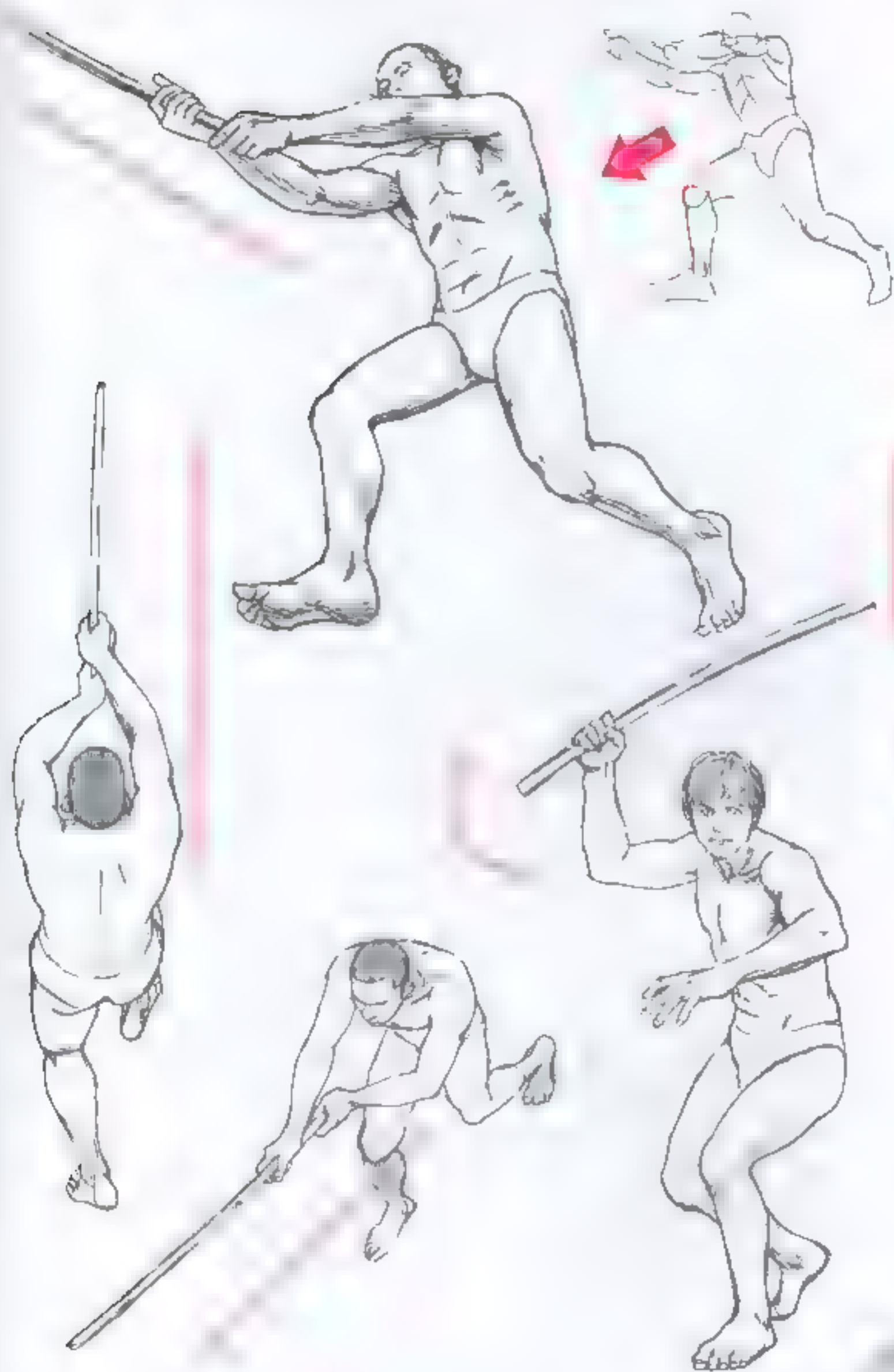
上段に構える

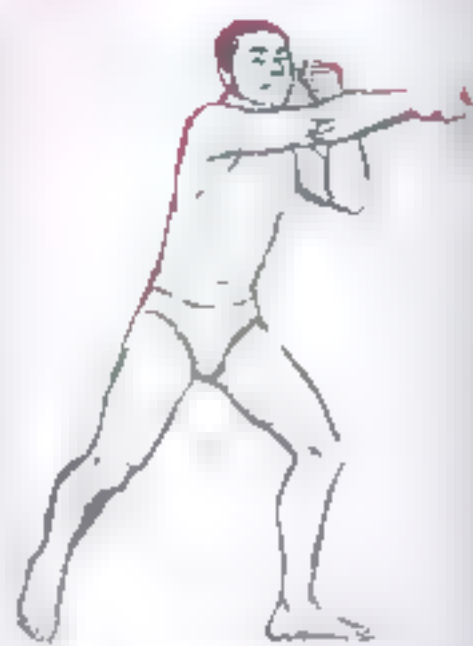


各種ポーズ

人物が動いていると錯覚させるような、流れを感じさせる線をこころがけましょう







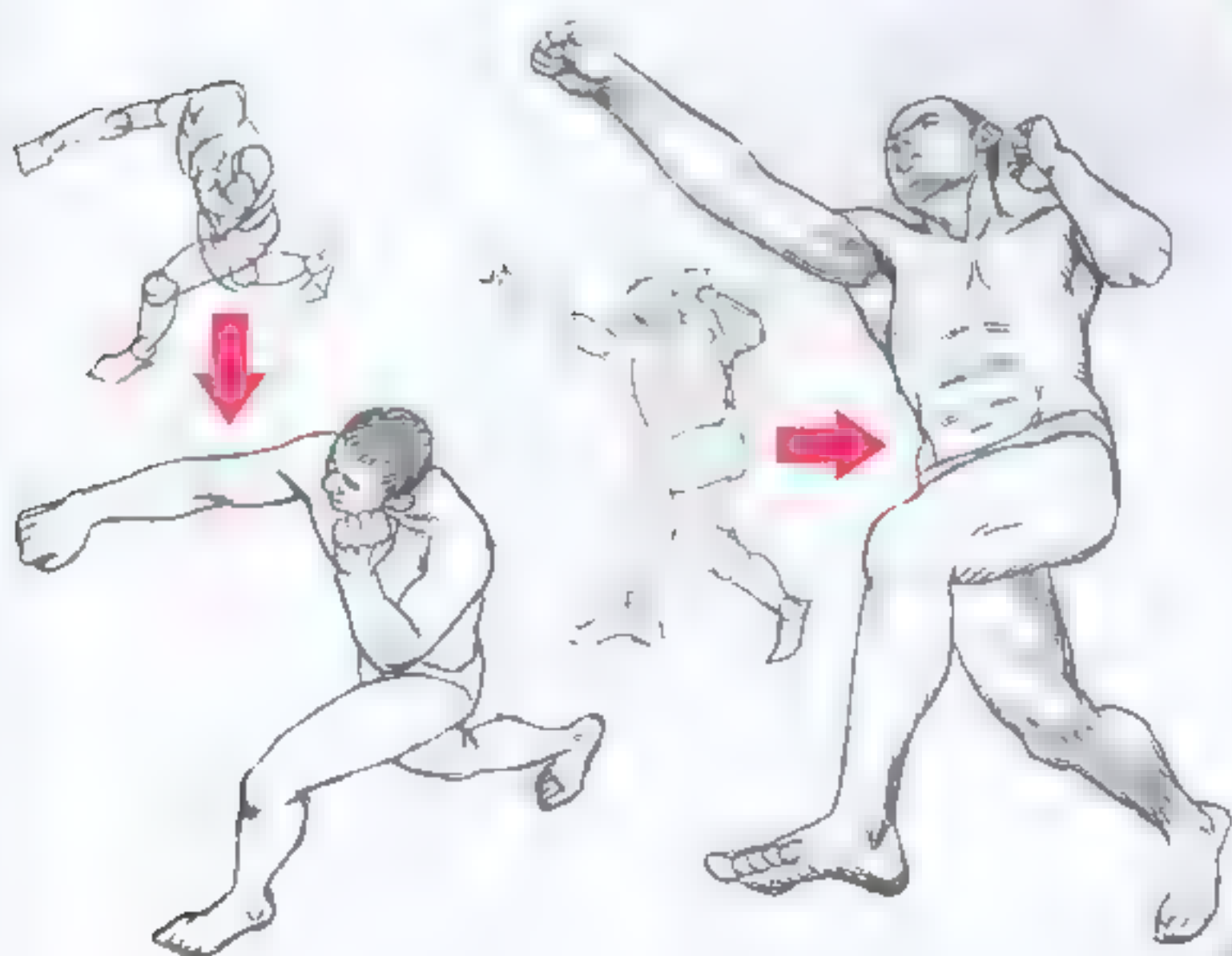
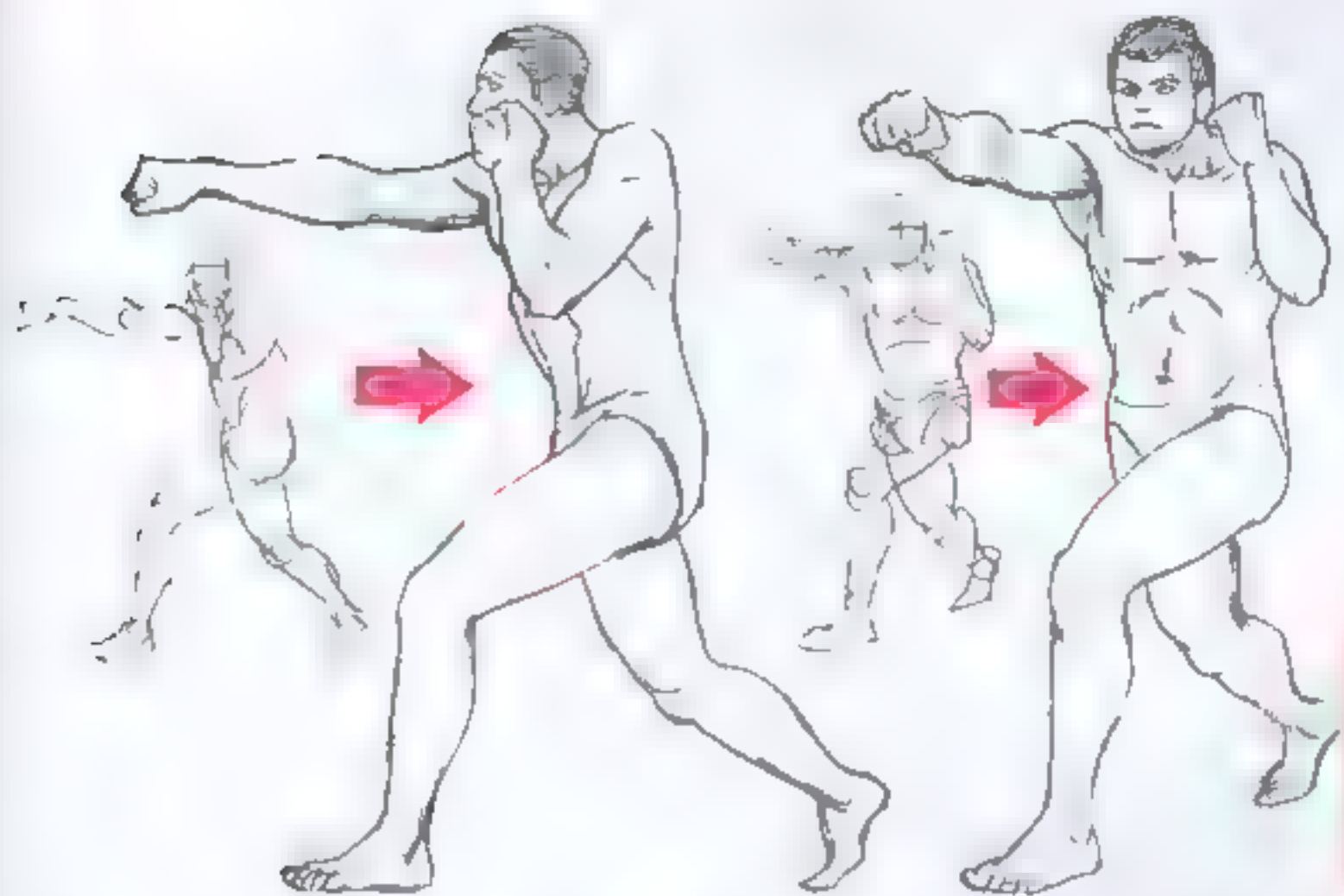
正拳

- 1 右手が 番前
- 2 左手は肩と後ろに
ひねり後退
- 3 左足で前に踏み出
ます
- 4 バランスと体重を
右足が支えます



絵の中にある距離感を意識しましょう。
また、腰の入らない絵は、拳に体重が
入らず、腰に入っているように見えま
す。よく観察して、各部位のバランスを理
解しましょう。

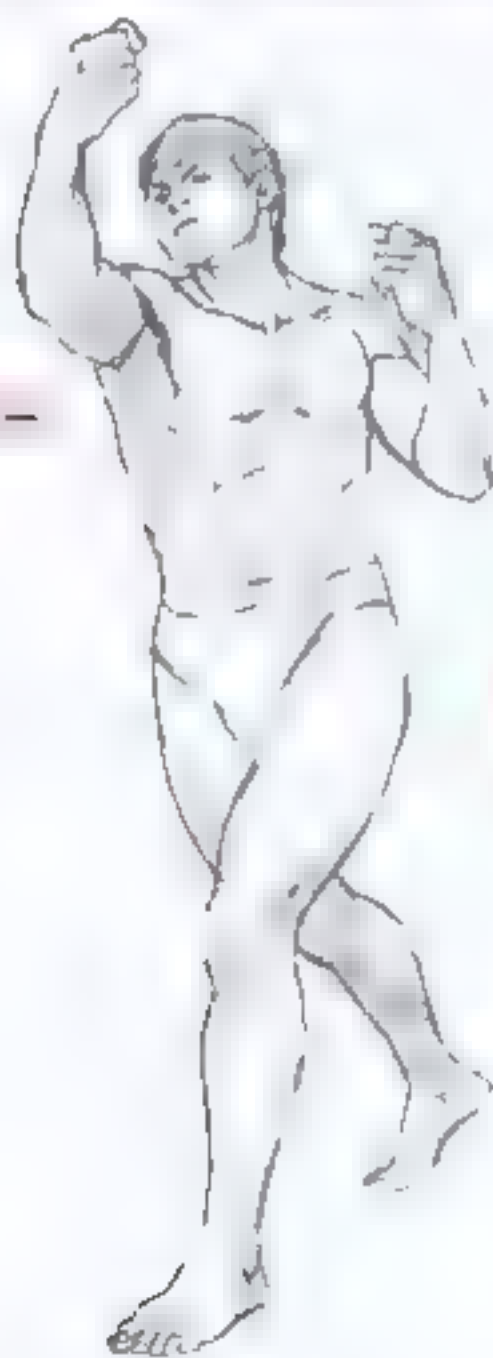




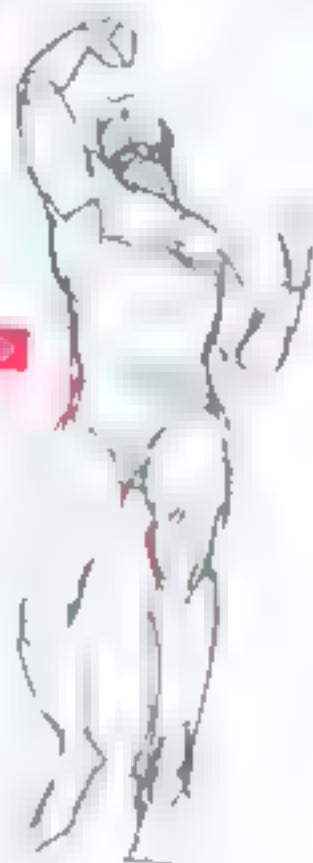
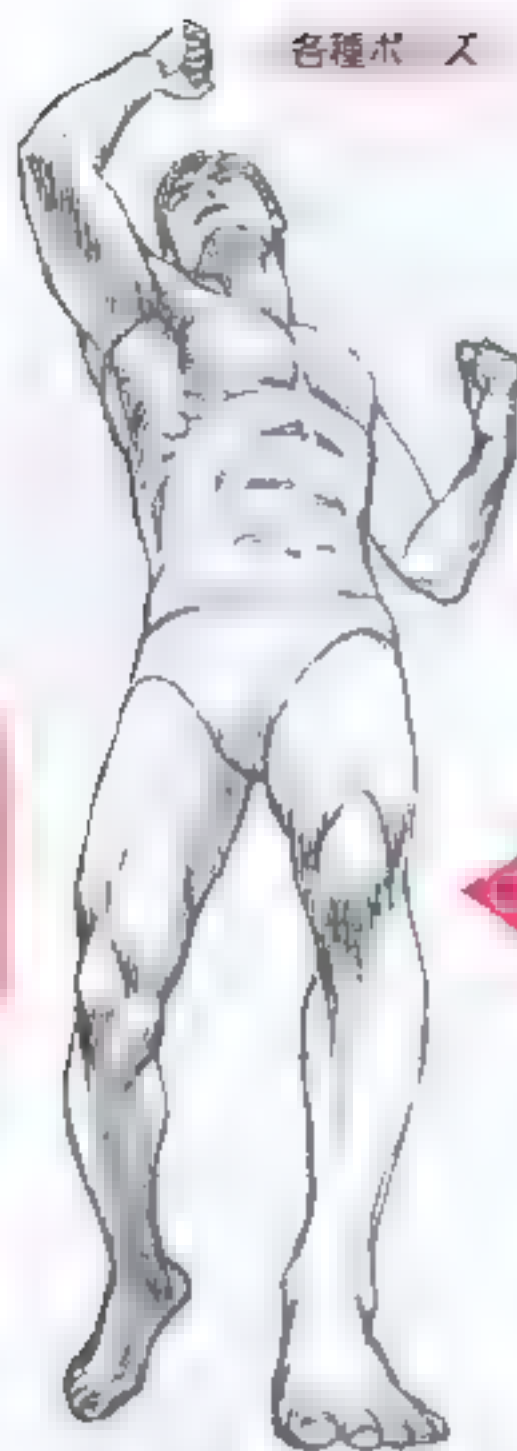


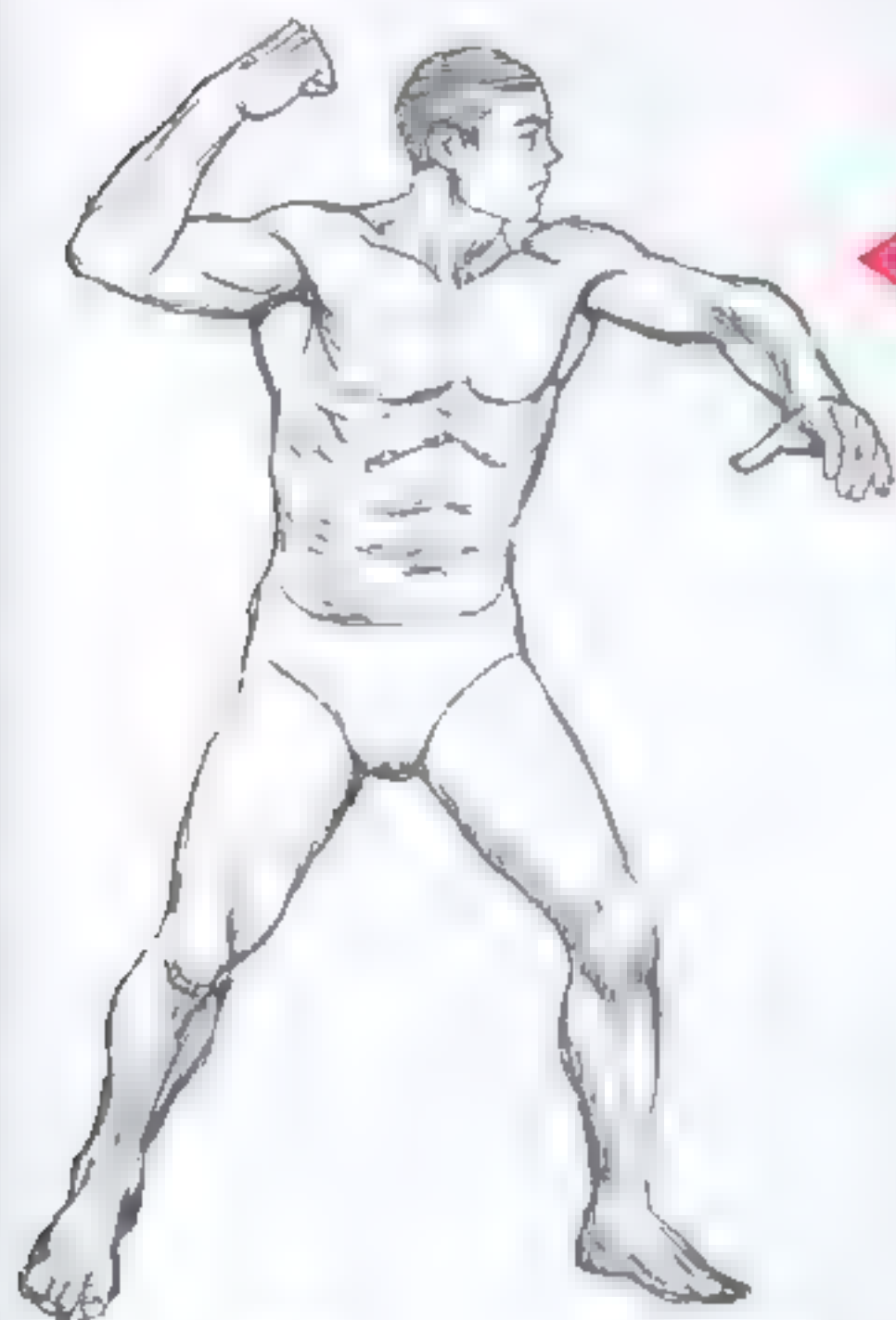


アッパー-カウンター



各種ポーズ



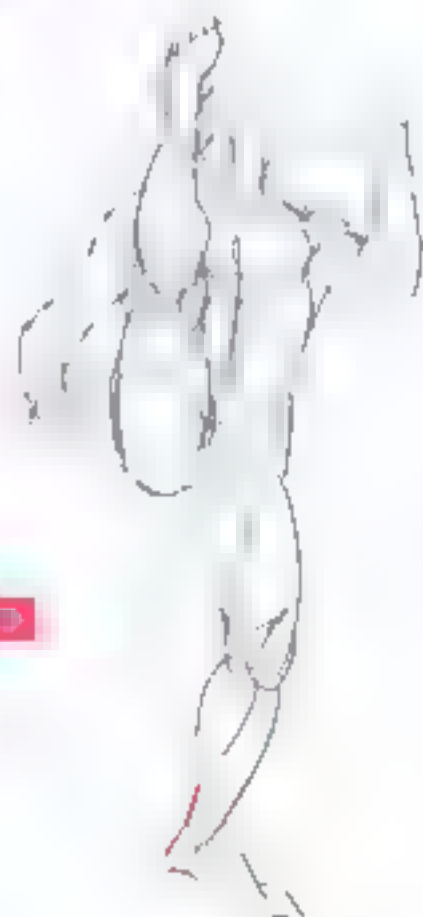


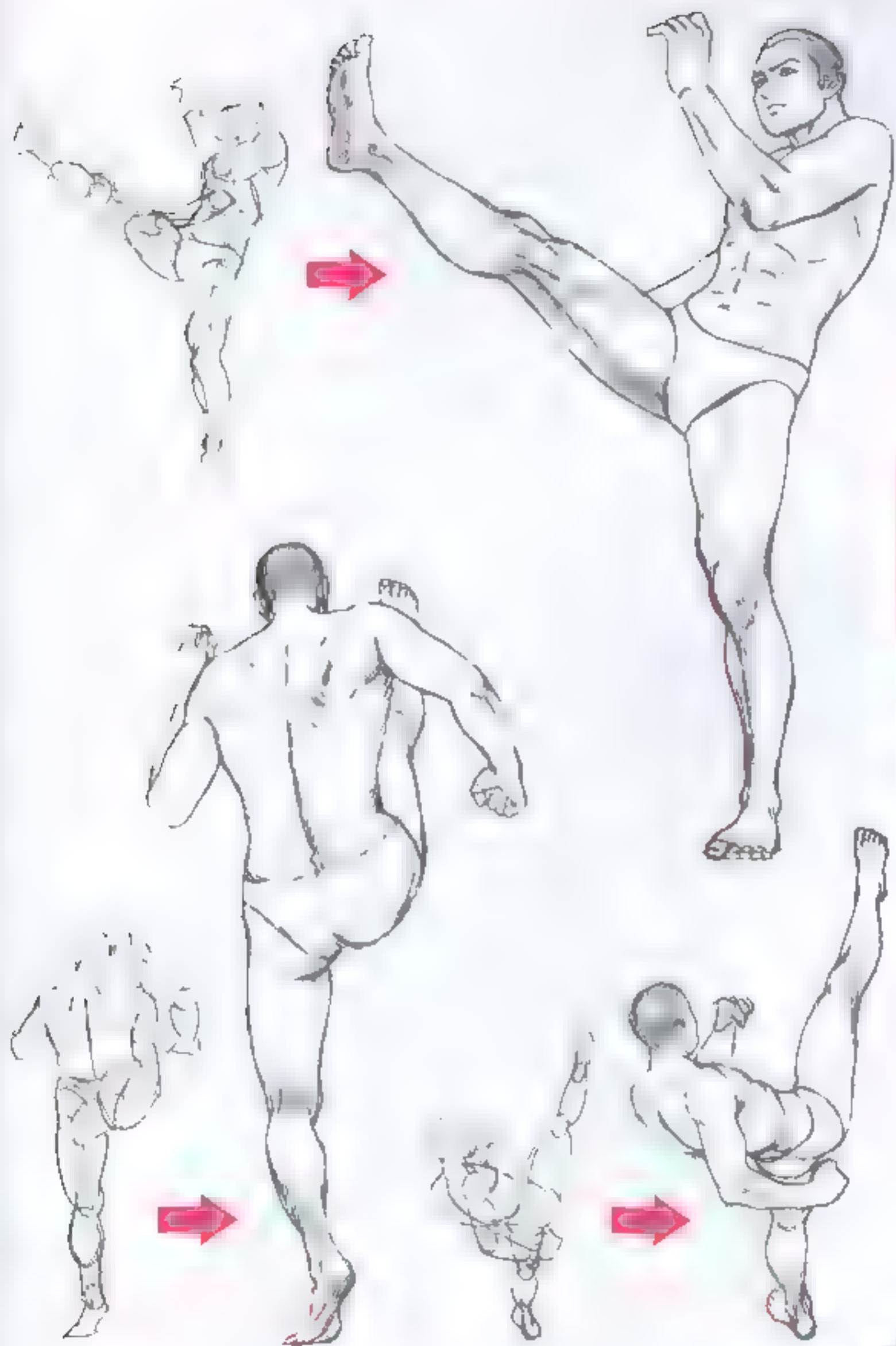


蹴り上げる



蹴り上げる足によろ、体が隠れます。また、一方の足で全体重を支えるため、ちゃんと支えているように、バランスをまもることが大切です。







各種ポーズ





サッカー

真横への可動

足の可動域

前後への可動

足、股関節の可動域は
訓練次第で広がります

また、反動を用いれば
可動域はさらに広がります

サッカーのキックいろいろ

インフロントキック



インステップキック



トリプル



オーバーヘッドキック



アウトサイドキック



インサイドキック



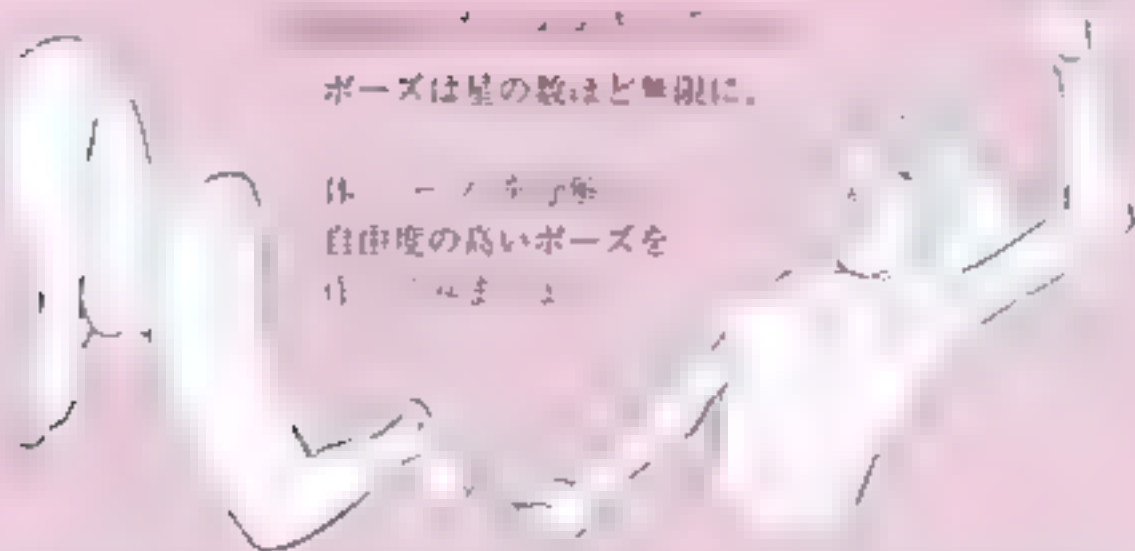
インサイド
ボレーキック

見せ場で効果の出る
特殊なポーズ



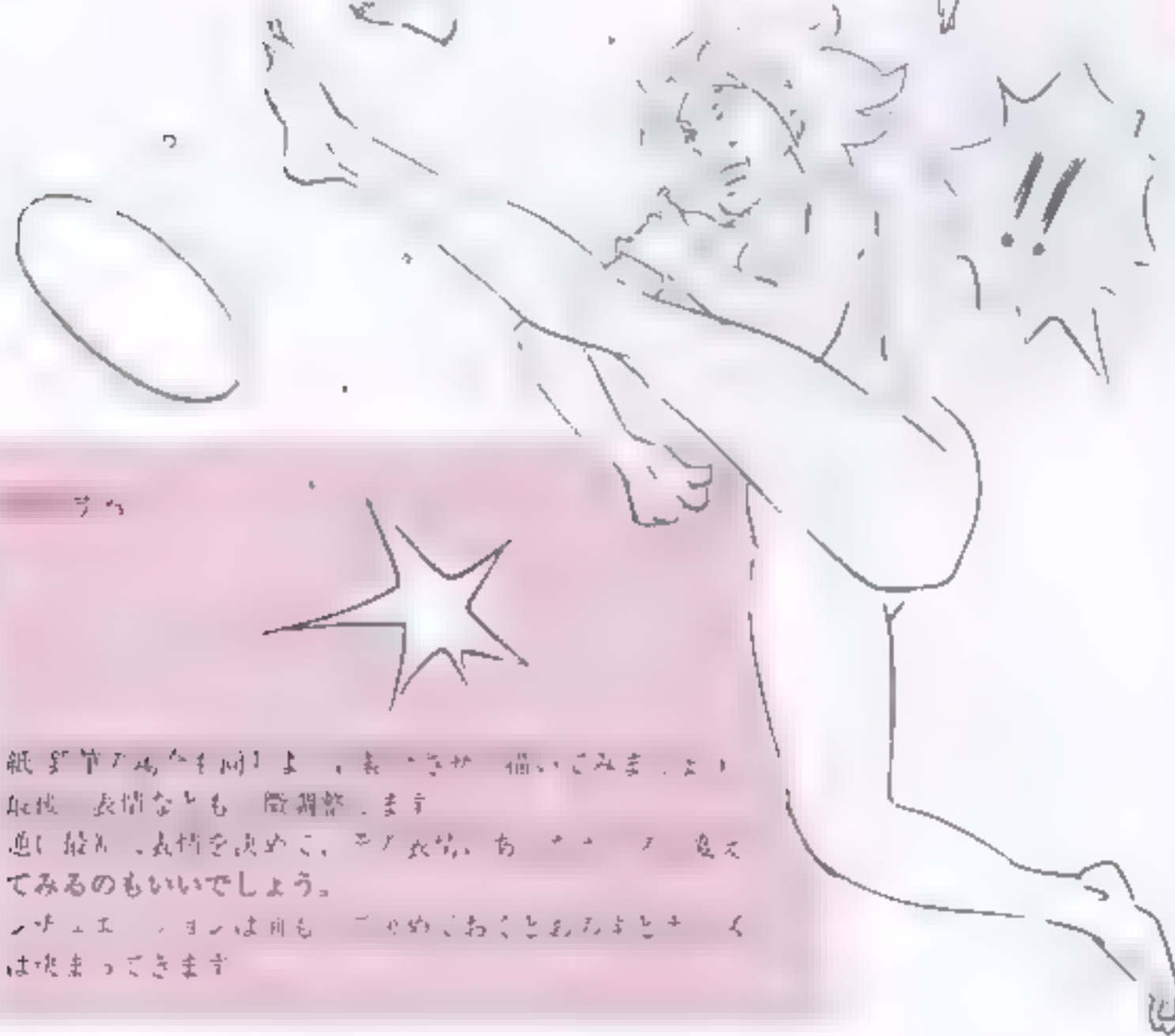
ポーズは星の数ほど無限に。

体の柔軟性を高め
自由度の高いポーズを
作ることが出来る。



[illegible]

下 上 中 左 右

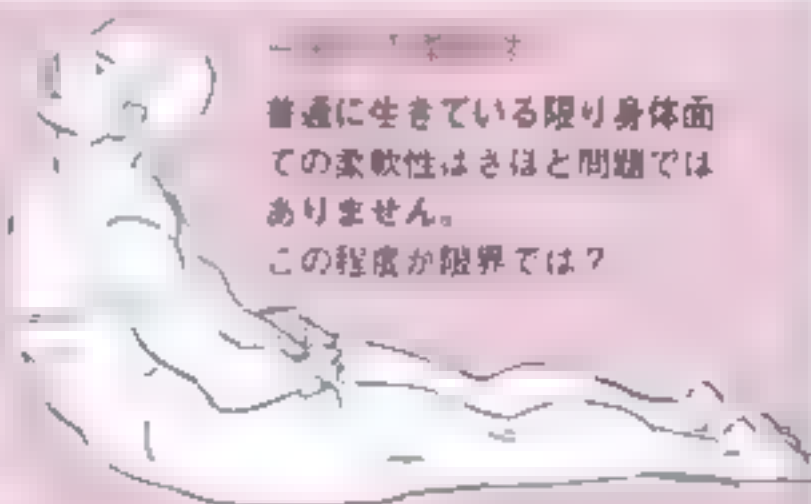
 $\rightarrow \mu_3$

紙の筆のふれを同じように、表の字が揃いこみまゝより
取捨、表情なども微調整。また
逆に最も、表情を決めて、その表情、あつたところを変
てみるのもいいでしょう。

「サエエ、ヨシは用も、一りゆくにわくとおるふとサ、
は来まうてきます」

人間の体の柔軟性

訓練次第で人間の体は信じられないほどの柔軟性を発現します

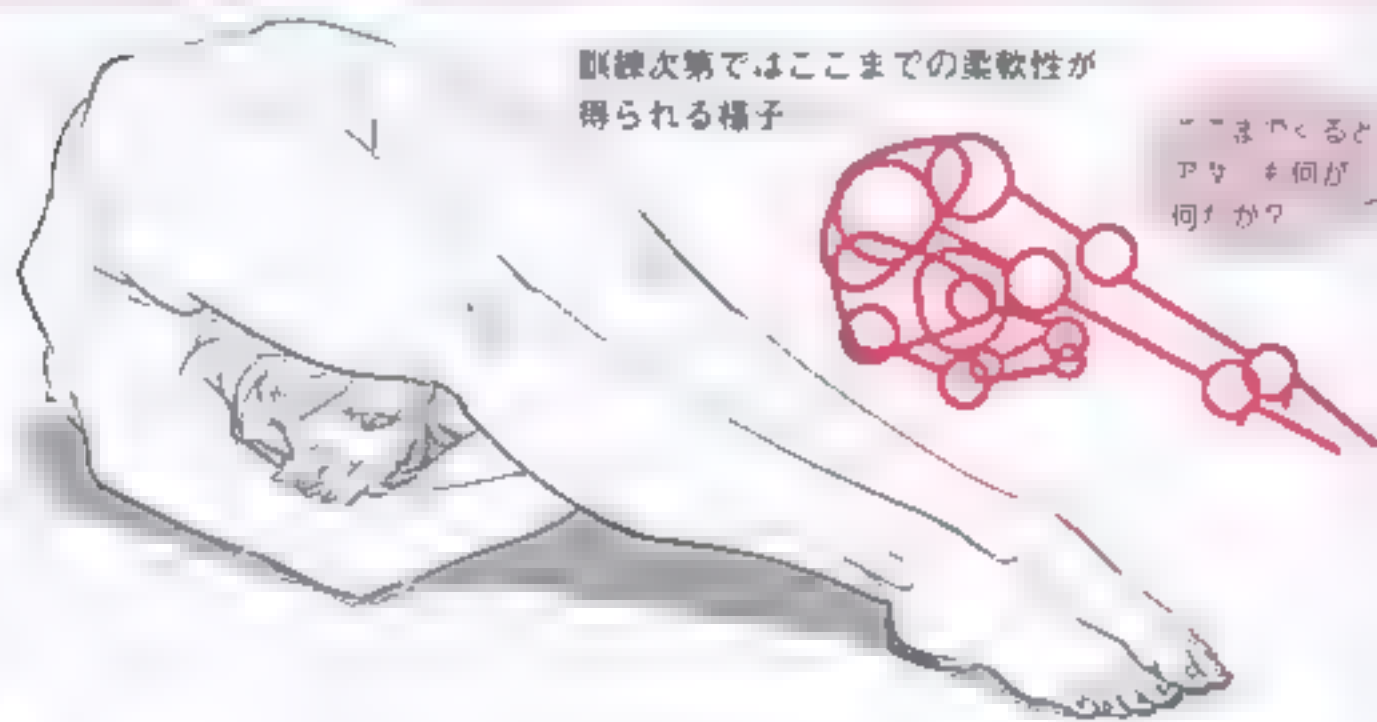


普通に生きている限り身体面

での柔軟性はさほど問題では
ありません。

この程度が限界では？

訓練次第ではここまでの柔軟性が
得られる様子



ここまわくと
アタ 何が
何が

芸術性の高いスポーツは表現力を求められます。

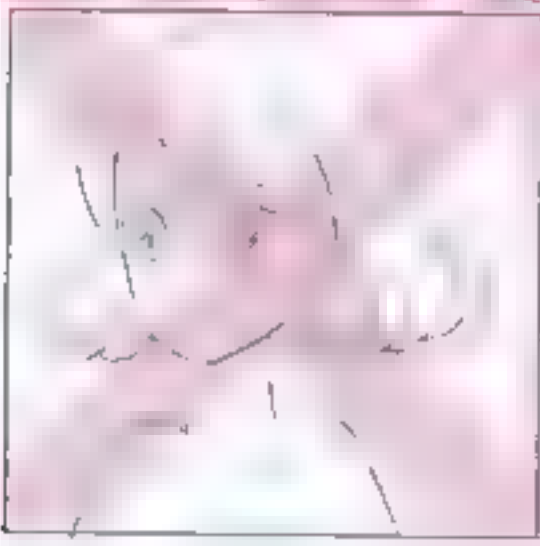
柔軟性の高さは表現するうえでの武器でしょう。



漫画やイラストも表現力を高めるには柔軟性ある画力があれば有利で

骨格や筋肉を感 覚させるキャラクターを描くためには柔軟性ある態度で臨んでみるはいかかでしょうか

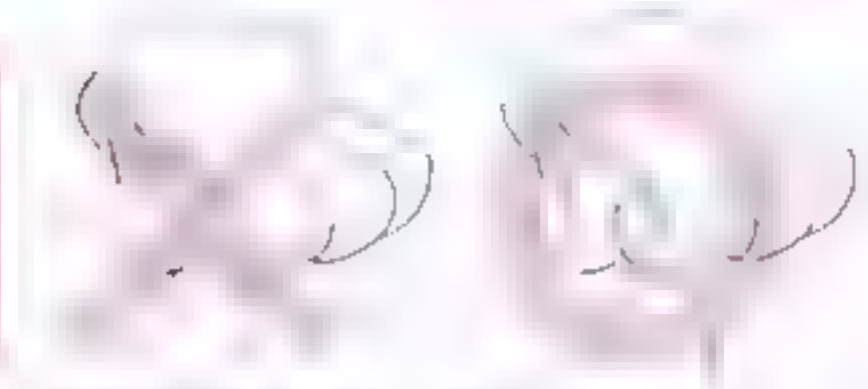
頭部と接する首の位置 角度



首の位置かスレて、さへ

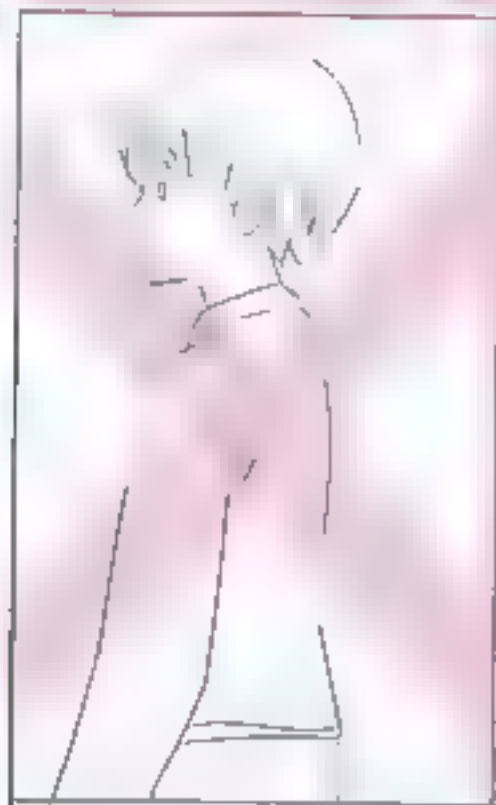


首は頭蓋骨の下から垂直、こわけではなく、斜めから頭さています

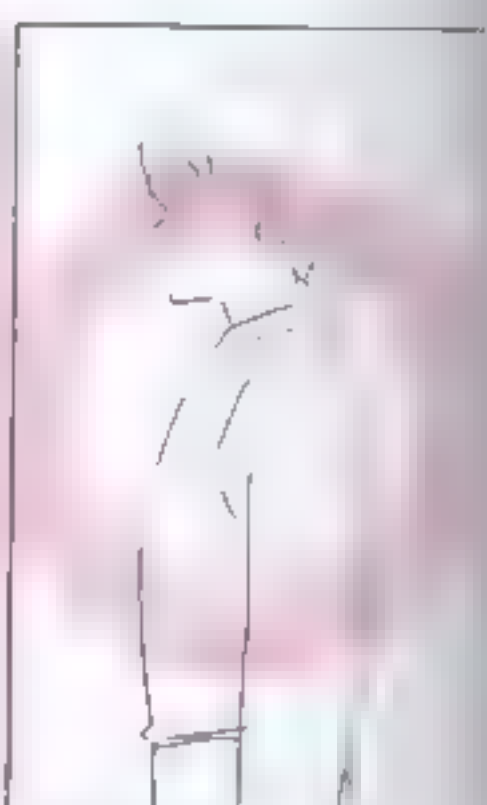


首の太さ、かかわらず、首の根本的な位置と同じです。この場合、横軸のある髪型、首の位置がわかり、いとき、その位置をききまします。

肩が落ちたときの、腕の正しい位置



真横から見た腕の位置は、想像以上に後方あります。



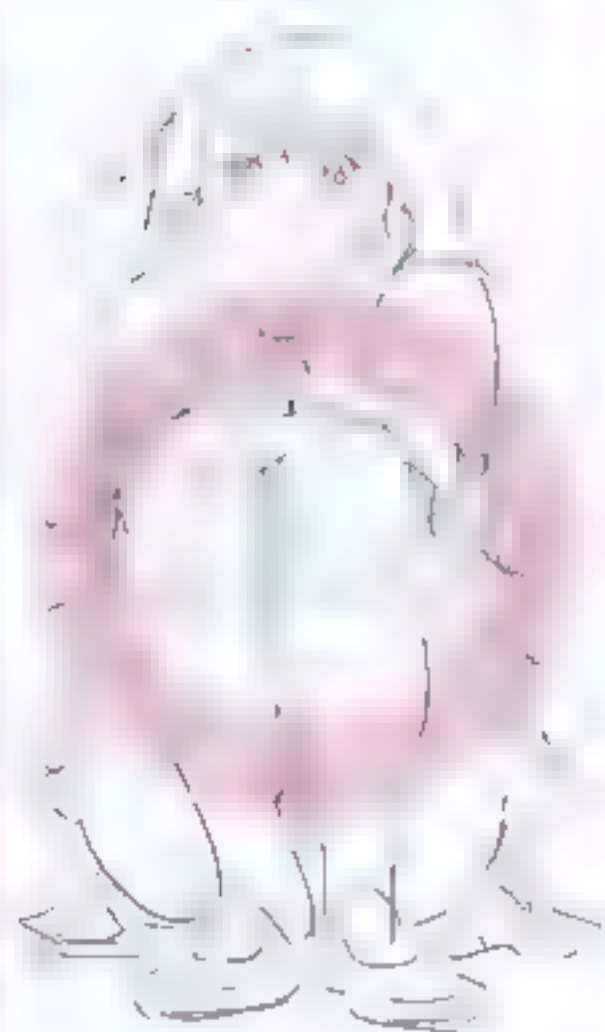
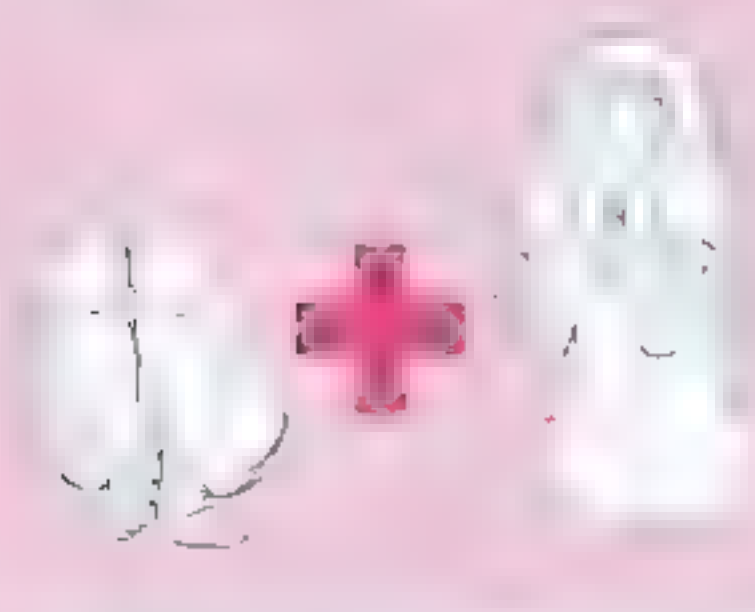
胸がせり出し、腕は後ろに引かれる感じ、胸を張るイメージ。

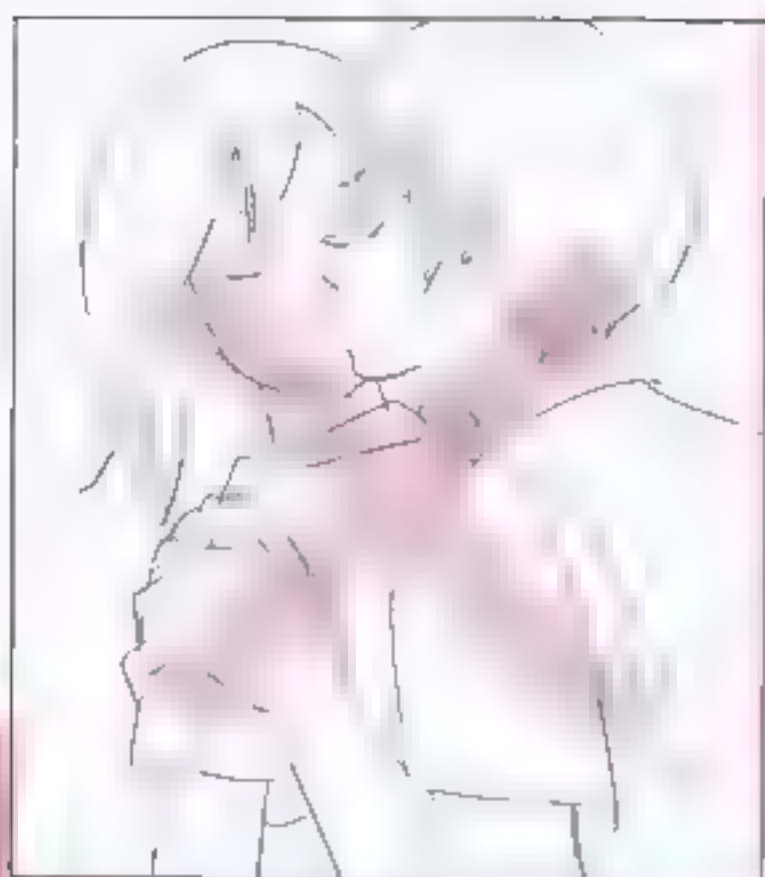
しゃがんだポーズで気をつけなくてはならないのは、足やスカートの向こうに隠れて見えない胸の長さです。

よー見なければなりません。として、見えていない部分、胸まわりの長さをイメージする胸の長さを、例として



頬杖をつく胸や、足、パンツを描くことに意識を集中しすぎて、胸の長さは二の次という気持ちになりますが、今一度冷静になってP101の体育座りの例を参考に描き直す勇気をもってください





正面から

キス、抱擁、接吻、セックス、

ロマンティックに、またエロティックに、
見せたい気持ちが先行するあまり、一
瞬物減や大転落起って愛を確認する意
なちを、両面上で目にすることがあ
ります。

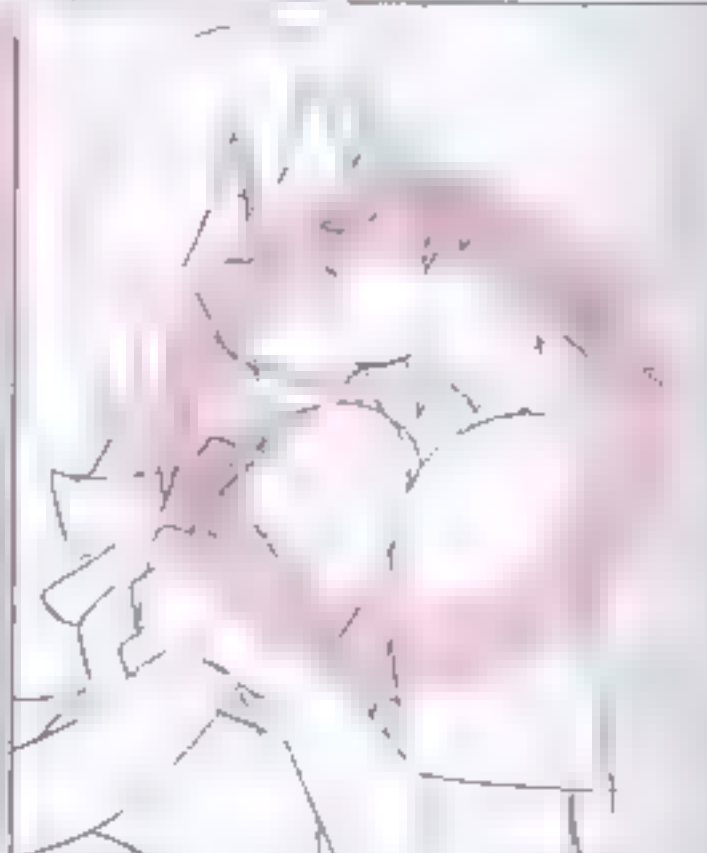


顔が向いて
しまっている

フカノ 俯瞰 から



見せたいのであれば、顔、首、身体を
まわす、身体をまわす、作中
にまわす



漫画やイラストの絵を描く場合、特に決まった描き方やルールがあるわけではありません。自分のイメージのまま自由に描くものだと思います。

逆に自分なりの描き方を見つけるのも、絵を描く楽しみのひとつだと思います。

絵は描いた数だけ身につくものです。いろいろな描き方を試したり描き重ねたりしているうちに、自分なりの作風や作画法ができあがっていくのではないのでしょうか。そしてその過程の中にも驚きや発見やときめきがあるはずです。

この本で紹介したのは、先人たちが積み上げた人体作画の知識の一部です。

参考にするもよし、知識としておさえるもよし、いずれにしても作画の世界を探検する伴にしていれば、うれしい限りです。

岩崎こたろう



1962年生まれ。漫画家。

主な作品に『天国からの伝言』『SELVA!』（双葉社刊）、『やみなべのひみつ』『戦争と平和』『家族の絆』（フロム出版刊）、『ホーキング 車椅子の天才物理学者』（丸善コミックス刊）、『ピカソ（アトムポケット人物館）』、『アインシュタイン（アトムポケット人物館）』（講談社刊）など多数。



カネダ工房

漫画やイラストを描こうと思い立って、まず筋肉や骨格から絵を描き出そうとする人なんていないでしょう。

趣味で、あるいはプロを目指す人が最初に描くのは好きな漫画キャラの模写がほとんどで、人体デッサンから入る人なんてそうそういないのではないかと思います。

本書はそうして漫画キャラクターを描き始めた人が、デッサンの狂いについて悩んだり、よりリアルさを追求したくなったときに役立つのではないかと思います。

後輩や新人を指導する際に感じることで、画力が思うように上がらない人、または向上心のない人に共通する理由として「観察力の欠如」が挙げられます。

漫画を練習するときに漫画でしか勉強してこなかった、あるいはそれが当たり前だと思い込んでいるのが原因なのかもしれません。

しかし漫画的デフォルメのもとには私たちの住む現実世界です。鏡を見ればそこに人体デッサンのひとつの正解が映っているはず。ならばカンニングでもするかのようにそれを描き写せばいいだけです。そのうち鏡を見ないでも描けるように何度も練習すれば、いずれは自分の絵になっていくものだと思うのです。また、現代では勞せずして異性の体も、理想の体も隔々までインターネットで見られるようになりました。これを利用しない手はないでしょう。

情報が氾濫する世界で物事を会得するためにチョイスする余裕なんてじつは習う側にはなくて、ただひたすらに練習することだけがそのための近道なのだと思います。

本書を入り口に、骨太で血液の流れる絵が描けるように微力ながらもお手伝いできたのなら幸いです。

共に精進いたしましょう。

カネダ工房

略歴

民俗芸能集団活動、漫画家アシスタントを経て2005年に商業漫画家・イラストレーターとして独立。以降、出版・ウェブでの連載、広告・実用本のイラスト等々、用途に合わせて画風を変化させての活動から「工房」のペンネームを名乗る。

主な作品に『天空の富嶽』（学研パブリッシング刊）、『戦国武器甲冑辞典』（誠文堂新光社刊）、『医者が教えるココロとカラダこれが世界の新常識』（三笠書房刊）など多数。



参考文献

- 『人体のしくみ——CGデザイナーのためのグラフィックバイブル』飯島貴志 著(ワークスコーポレーション刊)
- 『やさしい人物画』A・ルーミス 著(マール社刊)
- 『新編 美術解剖図譜』東京芸術大学美術解剖学教室 編(日本出版サービス刊)
- 『ぜんぶわかる人体解剖図——系統別・部位別にわかりやすくビジュアル解説』坂井建雄、橋本尚河 著(成美堂出版刊)
- 『ビジュアルディクショナリー 人体解剖図』DK、同朋舎編集部 編(同朋舎刊)
- 『新釈・からだ事典』渡辺淳一 著(集英社刊)
- 『ポーズカタログ 2 動き編』マール社編集部 編(マール社刊)
- 『コマ送り 動くポーズ集 5 武器編』マール社編集部 編(マール社刊)
- 『コマ送り 動くポーズ集 6 体型別編』マール社編集部 編(マール社刊)
- 『ポーズ・ファイル 7 光と影・明暗の表現』エイト企画 編(エルテ出版刊)
- 『からだの不思議図鑑』竹内修二 監修 (PHP 研究所刊)
- 『カラー図解 筋肉のしくみ・はたらき事典』左 明、山口典孝 著、石井直方 監修(西東社刊)
- 『からだの描き方——キャラクターづくりのための人体図解』マンガ技法研究会 著(グラフィック社刊)
- 『聞くほどかんたん 人体デッサン』クリストファー・ハート 著(グラフィック社刊)
- 『リアルなキャラクターを描くためのデッサン講座』西澤晋 著(誠文堂新光社刊)
- 『An Atlas of Anatomy for Artists』Fritz Schider 著(Dover Publications 刊)



9784416611142



1920071018003

ISBN978-4-416-61114-2

C0071 ¥1800E

定価 本体1800円+税



人体解剖図

から学ぶ
キャラクター
デッサン
の描き方

